Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

08/14 · Ausgabe 208 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 08

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

VERMISST & ÜBERFÄLLIG

Großes Special auf 8 Seiten: Diese Superhits wünschen wir uns für Wii U und 3DS!

PREVIEWS & TESTS ZU:

Kirby and the Rainbow Curse (Wii U), **Persona Q** (3DS), **Pokémon Art Academy** (3DS), **Code Name: S.T.E.A.M** (3DS), **One Piece: Unlimited World Red** (Wii U/3DS) **u. v. m.**

GRATIS IM HEFT
Gamescom-Guide 2014

powered by EMP 4U2PLAY WWW.4U2PLAY.DE

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

14.-17. August 2014

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC Games · play4 · buffed · PC Games MMORE · PC Games Hardware · X3 · GAMES AKTUELL · N-ZONE · XBG ONE GAMES · PLAYblu

Kommt zu unserer **Leserlounge in Halle 8, C-20** und macht es euch gemütlich!

Exklusiv für Abonnenten:

ÜBERRASCHUNG AUF DER GAMESCOM

Besucht uns auf der gamescom in Köln und macht es euch in unserer Lounge gemütlich! Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen.

Unter allen abgegebenen Coupons verlosen wir ein MEDION-Laptop aus der PC Games Hardware-Edition und viele weitere Preise![2]

Gebt diesen Coupon ausgefüllt am Stand (Halle 8, C-20) ab und holt euch euer Treue-Goody![1]

[1] Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz.

powered by EMP 4U2PLAY WWW.4U2PLAY.DE

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goody!*

Unter allen abgegebenen Coupons verlosen wir ein MEDION-Laptop aus der PC Games Hardware-Edition und viele weitere Preise!

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by EMP 4U2PLAY WWW.4U2PLAY.DE

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Mit der Veröffentlichung von *Mario Kart 8* und dem starken Auftritt auf der E3 gelang es Nintendo, die schwächelnde Wii U in ein besseres Licht zu rücken und die Vorfreude auf die Spiele-Highlights Ende des Jahres sowie 2015 zu schüren. Doch das ist erst der Anfang, denn unserer Meinung nach hat die Wii U (und auch der 3DS) noch sehr viel ungenutztes Potenzial in Form von bisher nicht angekündigten Hits parat. Kommt ein neues *Mario Galaxy*? Wird es *Dragon Quest X* doch noch zu uns nach Europa schaffen? Wann dürfen wir in einem neuen *F-Zero* über die Rennpiste sausen? Wie steht es mit *Metroid*? Und welche Fortsetzungen zu geliebten Klassikern wünschen wir uns in der Redaktion am meisten? Diesen und weiteren Fragen gehen wir in unserer großen Titelstory „Vermisst & überfällig" nach. Darüber hinaus erwartet euch diesmal sogar noch ein zweites Special, in dem wir uns mit Eastereggs, Glitches und anderen Kuriositäten in diversen Nintendospielen befassen, sowie eine ausführliche Reportage zur Schließung von Nintendos ursprünglichem Deutschlandhauptsitz in Großostheim.

Im Vorschaubereich widmen wir uns dem putzigen *Kirby and the Rainbow Curse*, spielen das musikalische *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call*, informieren euch über das japanische Rollenspiel *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* und werfen einen ersten Blick auf Nintendos spannendes neues 3DS-Strategiespiel *Code Name: S.T.E.A.M.* von den Machern der *Fire Emblem*-Reihe. An der Testfront geht es dank des alljährlichen Sommerlochs derzeit recht überschaubar zu, aber mit *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition* landete dennoch ein absoluter Knaller in unserem Testlabor. Außerdem fühlen wir *Transformers: The Dark Spark* und *One Piece: Unlimited World Red* auf den Zahn und betätigen uns künsterlisch in *Pokémon Art Academy* sowie körperlich in *Wii Sports Club*.

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch diesmal wertvolle Tipps & Tricks, unsere Communityseiten mit Leserbriefen, dem Spielerforum und der N-ZONE-Superliga sowie unsere sehr beliebte Retro-Rubrik, die wir ganz im Zeichen der kürzlich beendeten Weltmeisterschaft in Brasilien den Vintage-Fußballgames widmen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

VERMISST & ÜBERFÄLLIG (Special)

Seite 14

Star Fox ist nur der Anfang, diese Spiele wünschen wir uns noch für Wii U & 3DS!

CODE NAME: S.T.E.A.M. (Vorschau)

Seite 30

Die *Fire Emblem*-Macher arbeiten an einem brandneuen Strategiespiel.

GUACAMELEE! SUPER TURBO CH. ED. (Test)

Seite 46

Warum dieses Downloadspiel ein echter Hit ist, erfahrt ihr in unserem Test.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Unser liebster Artikel in dieser Ausgabe:**
  Besonders viel Mühe haben wir uns diesmal mit unserer Titelstory „Vermisst & überfällig" gegeben, deren Aufmachung unsere fleißige Layoutabteilung komplett handgefertigt hat. Wir hoffen, euch gefällt unsere Titelstory genauso gut – sowohl optisch als auch inhaltlich.
- **Test, den niemand machen wollte:**
  Fast jede Ausgabe gibt es mindestens ein Spiel, für dessen Test sich gleich mehrere Redakteure freiwillig melden. Dieses Mal war es genau umgekehrt und niemand war so richtig scharf darauf, *Transformers: The Dark Spark* zu testen. Unser Praktikant Michael hat es schlussendlich aber ohne Blessuren überstanden.
- **Knappe Kiste des Monats:**
  Nur wenige Stunden vor der Drucklegung dieser Ausgabe kündigte Nintendo eine 3DS-bezogene Nintendo Direct an. Allerdings bezog sich diese Direct zu Redaktionsschluss ausschließlich auf Japan. Etwaige, relevante Infos von der Direct liefern wir euch natürlich nächste Ausgabe nach.

DAS TEAM

08/2014

VIKTOR

Wir hatten vor der E3 2014 fest mit einer Ankündigung von *Majora's Mask* für den 3DS gerechnet. Das Problem: Es wurde nicht vorgestellt. Das veranlasste die Redaktion dazu, darüber nachzudenken, welche anderen Nintendo-Serien und -Spiele für Wii U und 3DS außerdem schon lange überfällig sind. Das Ergebnis dieses Brainstormings findet ihr auf acht Seiten in unserer Reportage ab Seite 14.

SPECIAL | VERMISST UND ÜBERFÄLLIG

LUKAS

Neben *Splatoon* war *Kirby and the Rainbow Curse* eine der überraschendsten Ankündigungen der vergangenen E3. Die Fortsetzung des DS-Titels *Power-Malpinsel* überzeugte uns beim Anspielen durch das ungewöhnliche Gameplay und die schicke, von Knetmasse inspirierte Grafik. In unserer Vorschau lest ihr, was das Kirby-Abenteuer sonst noch von den anderen Serien-Ablegern unterscheidet.

VORSCHAU | KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 22

Wii U

Kirby and the Rainbow Curse 24

3DS

Code Name S.T.E.A.M. 30

Persona Q: Shadow of the Labyrinth 28

Theatrythm Final Fantasy: Curtain Call 26

TEST

Charts 58

Das Team 35

Meinungsmache 36

Release-Termine 38

So testen wir 34

Top-Spiele 50

Wii U

Another World (eShop) 62

Armillo (eShop) 64

Color Zen (eShop) 61

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition (eShop) 46

How to Survive (eShop) 63

Mario Power Tennis (eShop) 65

Monkey Pirates (eShop) 65

One Piece: Unlimited World Red 40

Transformers: The Dark Spark 44

Wario Land 4 (eShop) 63

Wii Sports Club 42

3DS

Chibi-Robo: Let's Go, Photo (eShop) 61

Color Zen (eShop) 61

Conception 2: Children of the Seven Stars (eShop) 60

One Piece: Unlimited World Red 41

TEST | GUACAMELEE!

MARCO

Auf den Konkurrenz-Konsolen sorgt *Guacalemee!* schon seit längerer Zeit für Furore. Versehen mit dem einprägsamen Untertitel *Super Turbo Championship Edition* dürfen nun endlich auch Wii-U-Besitzer ran und das von *Metroid* und *Castlevania* inspirierte 2D-Abenteuer genießen. In unserem zweiseitigen Test verraten wir euch, warum der grandiose Download-Titel auf jede Wii-U-Konsole gehört.

REPORTAGE | QUO VADIS, MARIO?

BENJAMIN

Die Schließung von Nintendo of Europes Niederlassung in Großostheim, mutmaßliche Entlassungen in Frankfurt und die wenig berauschende Aussicht auf zukünftige Auslagerungen bisher intern durchgeführter Abläufe – was ist zurzeit bloß los beim Mario-Konzern? Wir haben recherchiert und versucht, die Hintergründe hinter den besorgniserregenden Geschehnissen zu beleuchten. Die Ergebnisse unserer Spurensuche findet ihr ab Seite 72 in dieser Ausgabe.

Pokémon Art Academy 49
Transformers: The Dark Spark 45
Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival 48

ONLINE

Nintendo eShop 60

REPORTAGE & SPECIAL

Hinter den Kulissen 76
Vermisst und überfällig 14
Quo vadis, Mario? 72

RETRO

Retro-WM 2014 66
N-Zone Zeitreise 70

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 88
Spielerforum 86
Tipps und Tricks 82

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 90

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Another World, Online 62
Armillo, Online 64
Battle Soccer, Retro 67
Chibi Robo: Let's Go, Photo, Online 61
Code Name S.T.E.A.M., Vorschau 30
Color Zen, Online 61
Conception: Children of the Seven Stars, Online 60
Dolucky's A-League Soccer, Retro 68
Dragon Quest VII, Special 16
Dragon Quest X, Special 16
Final Fantasy Explorers, Start 06
Guacamelee! Super Turbo Champ. Ed., Test 46
Hatsume Miku: Project MIRAI Remix, Start 07
How to Survive, Online 63
Hyrule Warriors, Start 07
Kirby and the Rainbow Curse, Vorschau 24
Kunio Kun No Nekketsu Soccer League, Retro 67
Mario Power Tennis, Online 65
Mario Smash Football, Retro 68
Mega Man Soccer, Retro 66
Mighty No. 9, Start 08
Monkey Pirates, Online 65
One Piece: Unlimited World Red, Test 40
Persona Q: Shadow of the Labyrinth, Vorschau 28
Pokémon Art Academy, Test 49
Soccer Brawl, Retro 69
Soccer Kid, Retro 66
Teenage Mutant Ninja Turtles, Start 09
Theatrythm Final Fantasy: Curtain Call, Vorschau 26
The Legend of Korra, Start 08
The Legend of Zelda: Majora's Mask, Special 17
Transformers: The Dark Spark, Test 44
Wario Land 4, Online 63
Wii Sports Club, Test 42
Youkai Watch, Special 19
Yu-Gi-Oh: Zexal World Duel Carnival, Test 48

NINTENDOS ZUKUNFT IM FOKUS

Biz Iwata als Nintendo-Präsident bestätigt – Quality-of-Life-Pläne weiterhin ein Thema.

Am 27. Juni fand das jährliche Nintendo-Investoren-Meeting in Japan statt. Entgegen der Erwartung mancher Analysten wurde Nintendo-Präsident Satoru Iwata mit einer Zustimmungsrate von über 80 Prozent in seiner Position bestätigt – ein leichter Anstieg zu den knapp 77 Prozent des Vorjahres. Diese kleine Steigerung ist wohl einerseits auf die in letzter Zeit leicht steigenden Wii-U-Verkäufe, den gelungenen E3-Auftritt des Konzerns sowie den großen Verkaufserfolg des System-Sellers *Mario Kart 8* zurückzuführen. Zudem ist es möglich, dass Iwata ob seiner aktuell etwas angeschlagenen Gesundheit einen Sympathie-Bonus verbuchen konnte. Weitere Nintendo-Manager, darunter zum Beispiel auch Shigeru Miyamoto, mussten hingegen (bei hohen Ausgangswerten von teils über 90 Prozent) leichte Vertrauensverluste hinnehmen. Ein weiteres Thema auf dem Meeting waren Nintendos Quality-of-Life-Pläne. Ohne genauer ins Detail zu gehen, worum es sich dabei handelt, wies Miyamoto stellvertretend für den Mario-Konzern darauf hin, dass die Expansion in neue Märkte und die Realisierung von neuen Ideen für Nintendo stets ein wichtiges Thema sei. Nintendo sei nun einmal ein Entertainment-Unternehmen – und als solches müsse man sich stets weiterentwickeln. Trotzdem werde zumindest in absehbarer Zukunft der Fokus auf traditionellen Videospiel-Erlebnissen liegen. Eine Expansion der hauseigenen Marken auf Smartphones und Tablets schloss man wieder einmal aus und begründete das mit dem Wertverlust der Marken, der damit einhergehen würde, sowie dem eigenen Geschäftsmodell und der Unternehmensphilosophie, die beide nicht mit einem solchen Schritt zusammenpassen würden. Marketing-Chef Satoshi Yamato beteuerte aber die Bedeutung von Werbung für die Nintendo-Marken, welche zukünftig vermehrt auch über Touchscreen-Geräte ablaufen soll.

Was genau „Quality of Life" in Nintendos Fall bedeuten soll, weiß noch immer keiner so genau. Da hilft auch diese frisch veröffentlichte Grafik nicht allzu viel.

Trotz der prekären Wii-U-Situation wurde Satoru Iwata als Nintendo-Boss bestätigt.

Ohne Werbung werden *Xenoblade* und Co. nicht erfolgreich sein, so Satoshi Yamato.

NEUES FINAL FANTASY FÜR 3DS

3DS *Final Fantasy Explorers* bringt Mehrspieler-Action für vier Zocker auf den Handheld.

Für Wii U lassen neue Ankündigungen rund um die *Final Fantasy*-Reihe auf sich warten. Auf dem 3DS hingegen stellte Square Enix vor Kurzem einen neuen Ableger mit starkem Mehrspieler-Fokus namens *Final Fantasy Explorers* vor. In Vierer-Teams macht ihr euch online oder im lokalen Spiel auf, um auf der Insel Amostra magische Kristalle zu sammeln. Dazu erforscht ihr verschiedene Gebiete, von denen bisher die Stadt Libertas, eine Wüstenteppe namens Regi Plains und der Feuer spuckende Berg Hibato Volcano vorgestellt wurden. Obwohl die Prämisse stark an die *Crystal Chronicles*-Spin-offs erinnert, scheint *Explorers* nicht direkt mit diesen Spielen zusammenzuhängen. Bezüglich des Gameplays wurde bisher bekannt gegeben, dass man anstatt in rundenbasierten Kämpfen in Echtzeit gegen die Gegner in den Kampf ziehen wird. 20 Jobklassen lassen eine starke Individualisierung des eigenen Protagonisten zu. Bisher ist das Spiel nur für den japanischen Markt angekündigt.

Anstatt in rundenbasierten Metzeleien tretet ihr in Echtzeit-Schlachten an.

NEUE KRIEGER FÜR HYRULE

Wii U Das Spin-off erhält frische Truppen für den Kampf gegen Cias finstere Schergen.

Dynasty Warriors ist schon seit vielen Jahren bekannt dafür, jede Menge historischer Figuren aus China mehr oder weniger detailgetreu ins Spiel zu packen. Mittlerweile ist das Raster auf mehrere Dutzend Charaktere angewachsen, wodurch sich mit einem Blick auf *Hyrule Warriors* schnell die Frage stellt: Wie viele Figuren aus dem *Zelda*-Universum werden es ins fertige Spiele schaffen? Eine klare Antwort können wir euch zwar noch nicht geben, wohl aber die neuesten Helden vorstellen, die ihr selbst steuern dürft. Als komplett frischer Charakter stellt sich Zauberin Lana an die Seite von Link und Prinzessin Zelda und wird mit ihren Zaubersprüchen für jede Menge Flächenschaden sorgen. Ein hingegen bekannteres Gesicht ist die kleine Agnetha aus *Twilight Princess*, die euch im Tausch gegen Gold-Insekten eine größere Geldbörse überreichte. Kurz vor Redaktionsschluss wurde mit Fi aus *Skyward Sword* eine weitere Kämpferin angekündigt. Aktuell schart Link in *Hyrule Warriors* also einen wahren Harem um sich. Da der Titel im Grunde eine große spielerische Freiheit genießt, besteht durchaus die Chance, dass auch diverse Antagonisten in der Charakterauswahl landen. Ganondorf etwa wurde in einem Trailer ja bereits enthüllt. Nur auf wessen Seite er diesmal steht, ist noch nicht in Erfahrung zu bringen. Vielleicht Seite an Seite mit Link?

Anders als Impa oder Link will Lana nicht in den Nahkampf und hält von den Moblins lieber Abstand.

HATSUNE MIKU AUF DEM 3DS

3DS Nach ganzen zwei Jahren Wartezeit kommt das virtuelle Pop-Sternchen auf Europa-Tour.

Mit über 2,5 Millionen verkauften Spielen ist SEGA bei der Rhythmus-Serie *Hatsune Miku* ein echter Überraschungserfolg gelungen. Ist das Musikspiel hierzulande nur für seine Auftritte auf Playstation 3 und PS Vita bekannt, gab es in Japan schon 2012 einen ersten Titel für 3DS und sogar eine Fortsetzung. Überraschenderweise soll *Hatsune Miku: Project MIRAI Remix* nun auch im Westen erscheinen. SEGA gönnt dem Spiel dabei mehr als nur eine halbgare Umsetzung – die in Europa und den USA erhältliche Version wird eine verbesserte Fassung des zweiten Teils sein und von allen technischen Besonderheiten des Nintendo-Handhelds Gebrauch machen. Sollte euch der Name Hatsune Miku übrigens gar nichts sagen: 2007 veröffentlichte die Firma Crypton Future Media einen Voice Synthesizer, der es kreativen Menschen ermöglicht, Gesang und Musik zu programmieren und somit komplette Songs zu komponieren. Das Maskottchen dieser Software, Hatsune Miku, wurde schnell zu einem kleinen Internet-Phänomen und füllt mittlerweile Stadien, wird von Pharrell Williams geremixt und trat schon bei Lady Gaga im Vorprogramm der letzten Tournee auf. Eigene Songs könnt ihr mit *Project MIRAI Remix* zwar nicht entwerfen, wohl aber bekannte, von Fans arrangierte Stücke nachspielen. Die Auswahl fällt dabei nie leicht, denn nach sieben Jahren im Showgeschäft kommt Miku bereits auf über 100.000 verschiedene Songs und Cover. Der 3DS-Ableger weicht übrigens vom gewohnten Look der Charaktere ab und zeigt sie stattdessen in einem sehr niedlich gehaltenen Nendo-Stil, der auf die optisch ähnlichen Plastikfiguren abzielt. Release: Anfang 2015.

NEUES ZU MIGHTY NO. 9

Wii U/3DS Weitere Crowdfunding-Ziele veröffentlicht und Animationsserie geplant – Inafune geht in die Vollen und fragt erneut die Fans.

Der sensationelle Kickstarter-Erfolg von Keiji Inafune, einem früheren Capcom-Mitarbeiter und langjährigem Kopf hinter der bekannten *Mega Man*-Reihe, geht in die nächste Runde. Nachdem sein im vorigen Jahr angekündigtes Projekt *Mighty No. 9* von der weltweiten Fangemeinde mit gut vier Millionen Dollar unterstützt wurde, wendet sich Inafune jetzt erneut zu Wort. In seiner neuesten Ansprache zeigte sich der Designer angenehm überrascht von all dem positiven Feedback, das er weltweit mit seinem neuesten Spiel eingefahren hat. Um *Mighty No. 9* noch weiter zu pushen, wurden jetzt neue Ziele veröffentlicht, die es zu unterstützen gilt. Solltet ihr euch jetzt als Backer leicht veräppelt vorkommen, könnt ihr beruhigt sein: Alles, was in der ersten Kickstarter-Kampagne von den Fans finanziert wurde, wird auch im fertigen Titel enthalten sein. Das neue Projekt ist lediglich dafür da, um Inhalte ins Spiel zu integrieren, die vorher nicht auf der Liste standen, wie zum Beispiel die englische Sprachausgabe. In Zusammenarbeit mit dem Animationsstudio Digital Frontier entsteht darüber hinaus noch eine offizielle Cartoon-Serie, die allerdings nicht mit dem durch Kickstarter gesammelten Geld produziert wird. Es ist ein gewagtes Unterfangen, eine zweite Sammelaktion ins Leben zu rufen – sie fand auch nicht so großen Anklang wie die ursprüngliche Kampagne. Bislang sind für die Idee mit der englischen Sprachausgabe gerade mal überschaubare 8.000 Dollar zusammengekommen. Kein Vergleich zu den vorherigen vier Millionen.

Für den Krieg gerüstet: Android Beck zieht ins Gefecht gegen die Roboter.

Fans durften zwischen verschiedenen Designs für den Charakter Call wählen.

THE LEGEND OF KORRA FÜR 3DS IN ARBEIT

3DS Activision macht aus dem *Avatar*-Nachfolger ein rundenbasiertes Strategiespiel.

Schon seit geraumer Zeit läuft *The Legend of Korra* als geistige Fortsetzung des erfolgreichen *Avatar: Der Herr der Elemente* im Fernsehen. Erst jetzt kündigte Activision an, dass an einer spielbaren Umsetzung für Nintendos Handheld gearbeitet wird. Dafür wurde das Entwicklerstudio Webfoot Technologies beauftragt, das unter anderem für die DS-Umsetzung von *You don't know Jack* und die *Dragon Ball Z: Legacy of Goku*-Reihe für den GBA bekannt ist. Laut Activision soll das Handheld-Abenteuer ein rundenbasiertes Strategiespiel darstellen und noch in diesem Jahr veröffentlicht werden. Weitere Details sind noch nicht bekannt. Zudem ist unklar, ob der Titel überhaupt als Vollpreisspiel veröffentlicht wird. Auch eine Umsetzung in Form eines kleineren Downloadspiels sei wohl möglich.

N-ZONE-MEETING AUF DER GAMESCOM

Biz Ihr seid auf der Videospiele-Messe vor Ort? Dann trefft doch unsere Redakteure!

Am 14. August ist es endlich wieder so weit: Die diesjährige Gamescom öffnet in Köln ihre Pforten für alle Videospiel-Fans und solche, die es noch werden wollen. An insgesamt vier Messe-Tagen könnt ihr dort mit Mario, Link, den Pokémon sowie all den anderen Zocker-Ikonen aus vergangenen und aktuellen Titeln auf Tuchfühlung gehen. Natürlich ist auch die N-ZONE auf der Messe und berichtet euch von den kleinen und großen Neuigkeiten rund um die Wii U, den 3DS und den Rest der Videospiele-Welt. Doch nicht nur das: Wir lassen uns die Chance natürlich nicht nehmen, uns mit euch, unseren Lesern, zu treffen und mit euch über die Zocker-Welt zu sinnieren. An insgesamt zwei Terminen habt ihr die Chance, euch mit Viktor und Lukas, unseren zwei tapferen Redakteuren vor Ort, auszutauschen und dabei auch noch Kontakte zu anderen N-ZONE-Lesern aufzubauen: Am **14. August** um **15.00 Uhr** und am **15. August**, ebenfalls um **15.00 Uhr**. Wenn ihr also Lust auf eine gesellige Plauderstunde habt, dann kommt zu diesen Uhrzeiten zum Computec-Stand **C-20** in **Halle 8** und scheut euch nicht, uns anzusprechen. Wir freuen uns schon jetzt!

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

Nintendo unterstützt die EVO 2014

Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist das Evolution-Turnier, der weltweit größte Wettstreit für Fighting Games, zwar schon vorbei, aber das hält uns nicht davon ab, an dieser Stelle das hervorragende Verhalten von Nintendo zu loben. Hatte Big N im letzten Jahr noch vor, das Spielen von *Super Smash Bros. Melee* auf dem Turnier zu untersagen, ist der Publisher dieses Mal sogar als Sponsor mit dabei gewesen. Und das vollkommen zu Recht: Neben den Publikumslieblingen *Ultra Street Fighter IV* und *Ultimate Marvel vs. Capcom 3* hatte *Melee* mit fast 1.000 Spielern die meisten Teilnehmer. Einen vollständigen Bericht des Turniers erhaltet ihr in der nächsten Ausgabe.

Neue Converse-Schuhe im Look von Super Mario

Das wichtigste Stück Merchandise im Bereich der tragbaren Textilien ist ganz klar das T-Shirt, oftmals reich verziert mit Abbildungen aus dem jeweiligen Lieblingsspiel oder von Künstlern angefertigten Motiven. Andere Kleidungsstücke hingegen bekommen meist weniger Aufmerksamkeit, Schuhe zum Beispiel. Converse hat diese Marktlücke erkannt und bringt nun ein weiteres Mal schickes Schuhwerk in die Läden, vorerst leider nur in Japan. Wer an eine Importmöglichkeit herankommt, wird viel berappen müssen. Umgerechnet 150 Euro wollen Nintendo und der Schuh-Fabrikant haben. Bereits 2011 und 2012 hatte Converse ähnliche Latschen mit Retro-Mario als Motiv herausgebracht. Auf Events von Sony oder Microsoft kommen die schicken Treter besonders gut.

Bandai Namco bringt *Project CARS*

Realistisch gehaltene AAA-Titel mit Top-Grafik sind auf der Wii U ein selten zu sehender Gast. Ebenso verschwindend gering ist die Anzahl an Rennspielen, die optisch immer viel aus den Konsolen herausholen. Schon allein dafür, dass die Slighty Mad Studios ihren Titel *Project CARS* auch auf der Wii U veröffentlichen, sollte man ihnen dankbar sein. Eines Applauses würdig ist nun auch Bandai Namco: Der Publisher hat sich dazu bereit erklärt, das Spiel weltweit auf den Markt zu bringen. Im November soll *Project CARS* gleichzeitig für Playstation 4, Wii U, PC und Xbox One erscheinen. Technische Unterschiede wird man erst ausmachen können, wenn das Spiel erhältlich ist.

Senran Kagura 2 vielleicht auch in Europa

Ein Sidecroll-Brawler, ein 3D-Arena-Fighting-Game oder eine Mischung aus Kochsimulation und Rhythmus-Spiel: *Senran Kagura* hat in seinem dreijährigen Bestehen schon mit so einigen Titeln den Zockern den Kopf verdreht. Der Oldschool-Prügler kam dabei sogar schon nach Europa, was bei einem so offenherzigen Spiel nicht verständlich ist. *Senran Kagura Burst* hatte dabei wohl genügend Erfolg, um die Entwickler über einen hiesigen Release der offiziellen Fortsetzung *Senran Kagura 2: Shinku* nachdenken zu lassen. Gar nicht so abwegig, wenn man bedenkt, dass der Koch-Titel *Senran Kagura: Bon Appétit* nach Amerika kommt. Was wir uns sonst noch so an Nischentiteln wünschen, die in Deutschland doch bitte irgendwann bis möglichst bald erscheinen mögen, lest ihr in unserer großen Titelstory auf Seite 14.

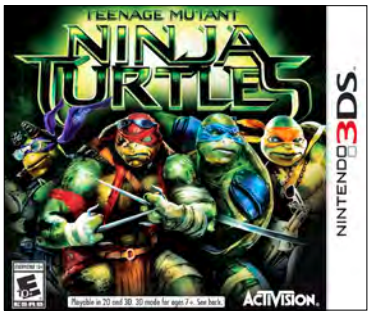
Immer noch kein *Minecraft* für Nintendo

Theoretisch würde es so gut zusammenpassen: eine für jüngere Spieler geeignete Plattform und das dazugehörige Game *Minecraft*, das seit jeher bei Kinds und Teenagern großen Anklang findet. Doch nach wie vor haben Nintendo und der Hersteller Mojang immer noch nicht zueinander gefunden. Tommasso Checci vom Entwicklerteam äußerte sich zu einem 3DS-Port und der unmöglich erscheinenden Hürde, auf dem Handheld unendlich goße Welten ermöglichen zu können. Dies mag aufgrund der nicht mehr allzu taufrischen Technik des 3D-Gerätes zutreffen, aber der Rest von *Minecraft* sollte doch machbar sein. Erst recht auf der Wii U, wo das GamePad samt Touchscreen doch so einige Möglichkeiten bereitstellen könnte. Hoffentlich kommt Mojang noch zur Vernunft und gönnt uns einen Port.

Neuer Etrian-Odyssey-Titel steht wohl in den Startlöchern

3DS Atlus veröffentlicht einen Teaser, der auf neuen Serienableger hindeutet.

Mit der Betitelung „This is not broccoli“ veröffentlichte Publisher Atlus eine Seite mit einem 10.000 Meter hohen Baum. Klettert ihr an die Spitze, erkennt ihr drei verschiedenfarbige Kugeln, die eine 2, ein D und ein X enthalten. In Japan ist *Etrian Odyssey* auch unter dem Titel *Labyrinth of the World Tree* bekannt, was für schlaue Füchse schon ein entscheidender Hinweis sein könnte. Zudem ist in der URL ein „Sq“ zu finden, was bisher in jedem bisherigen *Etrian Odyssey*-Teaser so vorgekommen ist.



Offizielles Spiel zum Turtles-Film erscheint für den 3DS

3DS Sieht's für dich mal finster aus, die Turtle-Jungs holen dich da raus!

Der mit Spannung (oder Furcht) erwartete neueste Film des *Turtles*-Universums aus dem Hause Michael Bay wird ein dazugehöriges Lizenzspiel erhalten. Entwickelt wird der Titel von Magic Pockets, die bereits im vergangenen Jahr ein Videospiel zur Animationsserie abgeliefert haben. *Teenage Mutant Ninja Turtles* wird euch aus der Third-Person-Perspektive die Option geben, jederzeit zwischen euren Lieblingsschildkröten hin- und herzuwechseln. Erscheinen soll das Spiel am gleichen Tag wie der Film, dem 8. August 2014.

KOMMT MANA ZURÜCK?

Wii U/3DS Square Enix spricht über seine einstige Erfolgsserie.

Lange verschollene Franchises haben so einige Entwickler im Keller. Warum sie nicht mehr oben im Wohnzimmer erwünscht sind, hat von Publisher zu Publisher unterschiedliche Gründe. Wieso dies bei der *Mana*-Serie (in Japan *Seiken Densetsu*) der Fall ist, können auch wir euch nicht wirklich sagen. Fakt ist aber, dass die große Kult-Reihe der 90er in den vergangenen Jahren von ihrem Vater stark vernachlässigt wurde. Der letzte Teil, der für eine Konsole erschienen ist, war *Seiken Densetsu 4* auf der Playstation 2 im Jahr 2006. Also sage und schreibe zwei Hardware-Generationen ist es her, seit wir mit Schlammbomben und Hadesgranaten um uns werfen durften. In einem Gespräch mit dem japanischen Magazin Dengeki Online machte Produzent Masaru Oyamada den lange vernachlässigten Fans nun aber Mut. Laut seiner Aussage soll das nächste Spiel der Reihe in, so schätzt er, gut zwei Jahren auf den Markt kommen. Eine Plattform nannte er jedoch nicht. Daher kann hier nun ins Blaue spekuliert werden, ob die Wii U, die Playstation 4 oder die Playstation 3 das Rennen machen wird. Anders als die bislang letzten Episoden, *Circle of Mana* und *Rise of Mana*, beide auf diversen Smartphone-Plattformen erschienen, soll es laut Oyamada definitiv eine stationäre Konsole werden. Damit wären bereits Playstation Vita und der 3DS außen vor. Trotzdem ist dies jetzt schon eine positive Meldung – bereits vor einigen Monaten ließ Square Enix verlauten, dass man das Potenzial des Marktes für Handy-Spiele wohl leicht überschätzt habe und sich stattdessen wieder vermehrt den etablierten Konsolen widmen möchte. Mit ein bisschen Optimismus ist innerhalb der nächsten Monate mit weiteren Neuigkeiten zu rechnen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

641: Die koreanische Version von *Wario Ware: Smooth Moves* für Wii verfügt über veränderte Artworks: Alle Wii-FBs, die im Spiel oder auf der Verpackung sichtbar sind, werden dort mit der Silikon-Schutzhülle für den Fuchtel-Controller dargestellt.

642: *Metroid Prime Hunters* sollte ursprünglich Raumschiff-Schlachten enthalten. In den Weiten des Weltraums hätte Samus Jagd auf die anderen Kopfgeldjäger gemacht und sich, ähnlich wie in *Starfox,* Gefechte mit ihnen geliefert. Frühe Konzeptzeichnungen beweisen diese Überlegungen.

643: Auf der Multiplayer-Map „High Orbit“ aus dem PC-Spiel *Starcraft 2: Wings of Liberty* befinden sich verschlossene Glasbehälter, in denen man Metroids, die parasitären Unheilbringer aus der gleichnamigen Spiele-Serie, entdecken kann.

644: Die mexikanische Sportlerin Elsa Garcia Rodriguez Blancas nutzte bei den Olympischen Spielen 2012 in London für ihre Qualifikationsvorführung ein Medley mit Musik aus den *The Legend of Zelda*-Spielen zur musikalischen Untermalung. Es handelte sich um Violin-Versionen von Lindsey Stirling.

645: Die Kämpfer im ersten *Super Smash Bros.*, die von Beginn an verfügbar sind, sind am Auswahl-Screen aufsteigend nach ihren ersten Auftritten angeordnet. So finden sich Mario und Donkey Kong auf den ersten Plätzen, während Pikachu ganz hinten steht.

646: Laut der englischsprachigen Spiele-Anleitung zum SNES-Meisterwerk *The Legend of Zelda: A Link to the Past* lautet der volle Name des Serien-Antagonisten „Ganondorf Dragmire“. Dieser Nachname wird aber weder im Spiel selbst noch in den Nachfolgern oder in anderen offiziellen Quellen wiederverwendet.

647: Und gleich noch einmal Ganondorf: Der Endkampf gegen Ganon in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* hätte ursprünglich völlig anders ablaufen sollen. Link hätte auf einen noch gigantischeren Ganon klettern und ihn von hier aus bekämpfen müssen. Technische Limitierungen durch die N64-Hardware sowie Probleme bei der Kameraführung ließen diese Pläne im Sand verlaufen.

648: *Pokémon Snap* für das N64 startete während der Entwicklung als ein Fotografier-Spiel ohne jeglichen Bezug zur *Pokémon*-Reihe. Allerdings hatten die verantwortlichen Manager Sorge, dass das Interesse für einen derartigen Nischen-Titel zu gering ausfallen könnte. So wurden *Pokémon*-Elemente eingebaut und das Spiel infolge dieser Entscheidung zum Millionen-Seller.

649: In der *Pokémon Rumble*-Serie werden die Sammelmonster als Plastikfiguren dargestellt, die aus Kapselautomaten purzeln. Dies entspricht der Ursprungsidee der *Pokémon*-Hauptserie, als der Arbeitstitel noch *Capsule Monsters* hieß. Damals hätten die Taschenmonster ebenfalls aus Automaten kommen sollen.

650: In frühen Releases von *Donkey Kong Country* war auf den großen Bananen, die DK nach den Bosskämpfen erhält, das Logo des Obst-Konzerns „Dole Food“ abgebildet. Dies geschah aufgrund einer Kooperation mit dem Konzern. Nach Ablauf des Vertrags änderte Nintendo diesen Umstand in späteren Produktionen des Spiels und pappte stattdessen das Nintendo-Logo drauf.

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

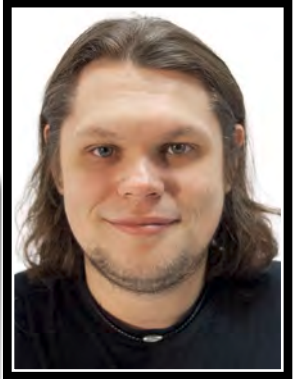
Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

2007: DIE AKTE JOWOOD

Autor: Martin Deppe Ausgabe: PC PowerPlay 12/06

Was habe ich mich damals auf *Gothic 3* gefreut! Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich als frischgebackener Redakteur anno 2006 auf der E3 eine Präsentation gesehen und die Einschätzung „hervorragend" gezückt habe – was die Jungs von Piranha Bytes damals gezeigt hatten, sah umwerfend aus. Dann kam das vermeintlich fertige Spiel samt Testfreigabe in die Redaktion nach Höchberg bei Würzburg – und nichts funktionierte. Abstürze zuhauf, Plotstopper, miese Grafik-Bugs – *Gothic 3* war unspielbar. Also titelten wir damals „Im Test durchgefallen – warum *Gothic 3* eine Riesenenttäuschung ist". Klar war das reißerisch, aber Klappern gehört nun einmal zum Geschäft – und wir hatten absolut recht. Der mittlerweile insolvente Publisher Jowood sah das aber völlig anders, schickte seinen Anwalt vor und drohte (vergeblich) damit, die Auslieferung unseres Hefts per einstweiliger Verfügung zu stoppen. Dabei hatten wir *Gothic 3* noch nicht einmal mit einer Spielspaß-Note bewertet. Diese Drohgebärden auf die Pressefreiheit brachten uns damals alle auf die Palme. Nicht alle waren damit einverstanden, dass unser damaliger Print-Chefredakteur Martin Deppe mit einem Artikel über diese Machenschaften konterte. Es ist nicht sein bester Artikel, er fand in der Community nicht bei allen Zuspruch und vielleicht war auch unsere Reaktion übertrieben – aber das Verhalten der damaligen Jowood-Verantwortlichen brauchte eine kraftvolle, wütende Antwort. So nicht, Herrschaften!

SIMON FISTRICH



Redaktionsleiter von buffed.de und pcgames.de und schreibt seit 2007 für Computec. Angefangen hat er im Januar 2005 als Trainee und später als Redakteur bei PC PowerPlay. Als Computec den damaligen Verlag CyPress aufkaufte, kam er kurzerhand von Würzburg mit nach Fürth und schrieb als Leitender Redakteur für Games Aktuell und gamesaktuell.de. Davor studierte er Philosophie, Pädagogik, Soziologie und (erfolglos) Informatik.

2013: VORSCHAU „THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT"

Autor: Simon Fistrich Ausgabe: buffed 05-06/2013

Eigenlob stinkt bekanntermaßen und ich bin eigentlich nie mit einem Artikel zufrieden, den ich geschrieben habe. Ausgerechnet beim Free2Play-Häppchen *The Mighty Quest for Epic Loot* ist mir aber meiner Meinung nach die perfekte Vorschau gelungen, deswegen muss ich sie hier aufführen. Sie liest sich unterhaltsam, lässt unnötige Details weg, verkauft die Leser nicht für dumm und man bekommt Lust auf das Spiel. Schade, dass es im späteren Spielverlauf dann nicht ganz so überzeugend war, wie die zwei Stündchen Anspielzeit es vermuten ließen. Einziger Wermutstropfen an dem Artikel: Ein Druckfehler, der in der Korrektur – herzlichen Dank auch ;-) – nachträglich reingezaubert wurde.

2014: BUFFED-SONDERHEFT: „IM CHECK – ALLE ONLINE-HITS"

Autor: buffed-Team Ausgabe: buffed-Sonderheft 01/2014

Kein Artikel, sondern ein ganzes Heft: Das buffed-Sonderheft 01/2014 wird mir immer in Erinnerung bleiben. Nicht wegen des grandiosen Inhalts, sondern einfach deswegen, weil eine tolle Teamleistung dahintersteckt. Folgende Ausgangslage: Nach dem Winterurlaub trudeln wir in die Redaktion ein und stellen fest: Uns bleiben noch genau zwei Wochen Zeit, um ein Sonderheft zu machen. Wegen einer Kommunikationspanne wusste ein Teil der Redaktion gar nicht, dass dieses Sonderheft fertiggestellt werden sollte, und ein weiterer Teil, der es wusste, lag krank darnieder. Also machten wir uns an die Arbeit. Wir hätten es uns leicht machen und einfach alte Artikel neu aufbereiten können. Stattdessen verfeinerten wir das Konzept, nahmen uns jeden Artikel vor, aktualisierten bei Bedarf oder schrieben komplett neue – und alle im Team zogen bis an die Grenzen der Belastbarkeit mit, denn nebenbei gab es ja noch eine Webseite und eine reguläre Ausgabe, die kurz darauf fertig werden musste. Das Ergebnis war kein besonderer Verkaufserfolg und mit etwas mehr Zeit hätte das Heft noch deutlich besser werden können, aber dennoch bin ich stolz wie Bolle auf alle, die daran mitgearbeitet und nie die Qualität außer Augen gelassen haben!

VIDEO GAMES LIVE

TAUCHT EIN IN DIE WUNDERBARE WELT DER SPIELE-MUSIK!

Video Games LIVE, das Konzert-Erlebnis rund um die Welt der Videospiele, kommt erstmals nach Deutschland! Wir verraten euch, warum ihr euch dieses Ereignis nicht entgehen lassen dürft.

EVENT-INFOS

Wann:
Samstag, 15. November 2014, 19.30 Uhr

Wo:
Liederhalle Stuttgart, Hegel-Saal

Ticket-Preise:
44,-€/52,-€/60,-€
66,-€/72, €/78,-€

Infos + Kartenkauf:
www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html

Manchmal sind sie laut und bombastisch, manchmal ruhig und kaum vernehmbar. Manchmal verursachen sie bei uns Herzrasen, manchmal bekommen wir gar nicht richtig mit, dass wir sie gerade hören. Die Rede ist von Videospiele-Soundtracks. Allen gemein ist, dass sie Spiele seit den frühesten Anfangstagen auf mindestens ebenso starke Art und Weise prägen wie die Grafik. Video Games LIVE, das Konzert-Ereignis für Spieler sowie Fans toller Musik, widmet sich voll und ganz der Geschichte ebendieser Spiele-Soundtracks – und kommt nun in Kooperation mit der Computec Media GmbH am 15. November 2014 erstmals auch nach Deutschland.

Interaktives Konzert-Ereignis

2005 wurde das ungewöhnliche Projekt in Los Angeles erstmals veranstaltet und fand sowohl bei den Zuschauern als auch bei der Fachpresse großen Anklang. Von hier aus setzte es seinen Siegeszug durch die Welt fort. Im Laufe der Jahre betitelte es etwa die *New York Times* als „bezaubernd“ und „bombastisch“, die *London Times* empfand es als „ergreifend“ und *USA Today* sprach von einer „wunderbaren Aufführung“. Das Erfolgsrezept von Video Games LIVE ist die Liebe zum Medium, die jedes einzelne Konzert prägt. Neben Musik aus modernen Spielen wie *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, der *Uncharted*-Reihe oder *Bioshock* werden auch Stücke aus Klassikern wie *Tetris* oder *Asteroids* zum Besten gegeben. Neben einem Orchester stehen stets auch Solo-Performer auf der Bühne und sorgen somit für eine einzigartige Mischung aus verschiedenen Musik-Genres und Stilrichtungen. Von elektronischen Klängen über rockige Interpretationen bis hin zu klassischen Stücken ist alles dabei! Zusätzlich werden auf einem Bildschirm stets jene Titel eingeblendet, aus denen gerade Musik gespielt wird. Die Konzertbesucher werden zudem interaktiv in das Geschehen eingebunden, wenn sie, untermalt von der Musik auf der Bühne,

Orchestrale Klänge und Solo-Auftritte sorgen für ein einzigartiges Erlebnis. Zusätzlich dazu stehen Zuschauer-Beteiligung sowie abwechslungsreiche Unterhaltung abseits der Bühne auf dem Programm.

Tommy Tallarico, „Vater" von Video Games LIVE, führt durch den Abend.

ihr Spiele-Talent in verschiedenen Titeln live beweisen dürfen. Eine beeindruckende Licht-Show rundet das multimediale Erlebnis ab.

Abrocken mit Guitar Hero

Bei dem kreativen Kopf hinter Video Games LIVE handelt es sich um Tommy Tallarico, seines Zeichens begnadeter Musiker und begeisterter Videospieler. Tallarico höchstpersönlich führt bei der Deutschland-Premiere des Konzert-Ereignisses durch den Abend und wird auch selbst musikalisch tätig sein. Zusammen mit dem Komponisten Jack Wall stellte er 2005 die erste Aufführung von Video Games LIVE auf die Beine. Zu dem von ihm erdachten Konzept gehören auch Elemente abseits der Bühne. So wird es Besuchern möglich sein, in einem *Guitar Hero*-Wettbewerb sowohl ihr Spiele- als auch ihr musikalisches Talent zu testen und in der Game Lounge in entspannter Atmosphäre verschiedensten Klängen aus über dreißig Jahren Videospiele-Geschichte zu lauschen.

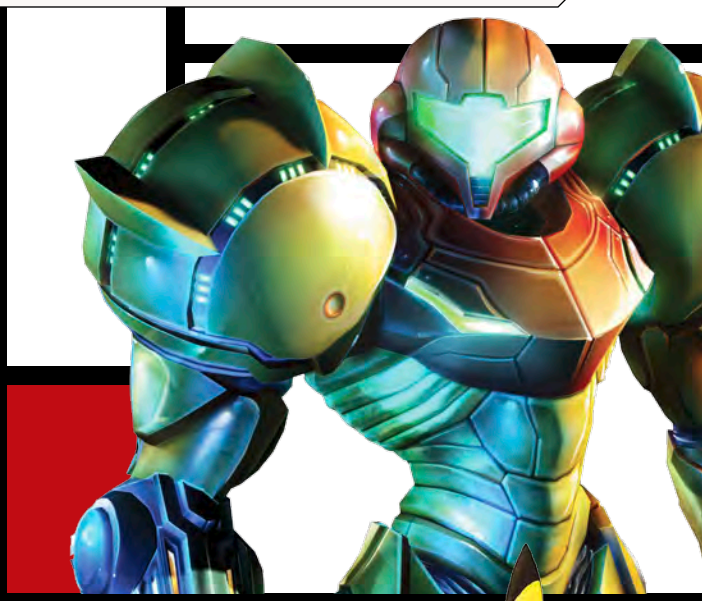
Noch heute Tickets sichern

Wer nun neugierig geworden ist, geht noch heute auf www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html und sichert sich Karten für Video Games LIVE. Übrigens: Die Leser unserer Magazine erhalten beim Online-Ticket-Kauf ein exklusives Goodie – mehr dazu im Extra-Kasten. Wir freuen uns darauf, euch am 15. November begrüßen zu dürfen. Und falls ihr es nicht nach Stuttgart schaffen solltet: Am 31. März 2015 geht's in München weiter!

ONLINE TICKETS BESTELLEN UND EINEN KOSTENLOSEN DOWNLOAD KASSIEREN

Die Leser unserer Magazine bekommen mehr fürs Geld!

Ihr seid Leser von buffed, Games Aktuell, Games and More, N-ZONE, PC Games, PC Games Hardware, PC Games MMORE, SFT, play4, Play-Blu, Widescreen, X3 oder XBG Games? Dann lohnt sich der Besuch von Video Games LIVE für euch gleich doppelt! Die Computec Media GmbH als Organisator schenkt jedem Besucher, der sein Ticket online über die offizielle Homepage bucht, ein exklusives Goodie. Hierbei handelt es sich um einen Download-Code, mit dem ihr euch einen hochwertigen Videogame-Soundtrack sichern könnt. Alle Infos zum Ticketkauf samt der verschiedenen Preisklassen sowie zum Event selbst findet ihr unter www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html.



VERMISST & ÜBERFÄLLIG

Mit *Star Fox* für Wii U hat Nintendo auf der E3 nun endlich das lang ersehnte Comeback von Fox McCloud angekündigt. Doch was ist mit den anderen Reihen, auf deren Rückkehr wir immer noch warten? Aufgepasst, Nintendo: Diese Hits brauchen Wii U und 3DS noch!

Von Lukas Schmid, Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Viktor Eippert & Michael Heymann

Immer wieder darf sich Nintendo den Vorwurf gefallen lassen, dass die Japaner ständig ein Mario-Spiel nach dem anderen rausbringen, während viele ihrer anderen Marken unverdient in der Schublade versauern und kaum neue Reihen geschaffen werden. Auf der E3 hat Nintendo wunderbar selbstironisch während des „Nintendo Digital Event“ auf ebendiese Vorwürfe reagiert und zudem mit der Ankündigung des neuen *Star Fox* für Wii U eine der lange verschollenen Serien wieder hervorgekramt. Ein guter Schritt, doch da geht unserer Meinung nach noch viel mehr. Sei es durch die Wiederbelebung alter Klassiker, die Übersetzung bisher nur in Japan erhältlicher Superhits oder durch Zusammenarbeit mit Drittherstellern wie bei *Bayonetta 2* und *Hyrule Warriors*. Die folgenden Spieleankündigungen würden unsere Herzen höherschlagen lassen!

Super Mario Galaxy und *Super Mario Galaxy 2* gehören zu den besten Wii-Spielen überhaupt. Sie sind aber linearer als die Vorgänger auf N64 und Gamecube.

Das Gamecube-Abenteuer *Super Mario Sunshine* ist gespickt mit Collectibles.

SUPER MARIO

Abgesehen von *Mario Maker* und *Mario Party 10* war die E3 2014 Klempner-freie Zone. Dabei hätten wir nichts dagegen, nach dem grandiosen *Super Mario 3D World* wieder einmal auf Sterne-Jagd zu gehen.

Keine Frage, *Super Mario 3D World* für die Wii U ist ein geniales Spiel – unsere Spielspaß-Wertung von 92 Prozentpunkten ist dafür der beste Beweis. Weil wir Videospieler aber nie mit dem zufrieden sind, was wir haben, nennen wir an dieser Stelle unsere Wünsche für ein weiteres *Mario*-Jump-&-Run, das wieder mehr in Richtung der Vorgänger für N64, Gamecube und Wii geht. So unterhaltsam es ist, gemeinsam mit Freunden gegen die Uhr durch lineare Levels zu springen: Wir vermissen das Gefühl von Freiheit und den Entdeckungsdrang, also jene Elemente, die *Super Mario 64* oder *Super Mario Sunshine* zu ganz besonderen Erlebnissen machten. Bevor man in diesen *Mario*-Abenteuern alle Sterne gefunden hatte, zogen zahlreiche Stunden ins Land. Die beiden *Galaxy*-Teile für die Wii folgten im Grunde noch demselben Prinzip, enthielten aber schon wesentlich weniger Spielraum beim Erkunden der Levels. *Super Mario 3D World* schließlich ließ das Konzept der 120 Sterne endgültig fallen und orientierte sich stattdessen am 3DS-Ableger *Super Mario 3D Land*.

Wunschliste

Hier also unsere Wünsche im Detail: eine Hub-World im Stil des Schlosses aus *Super Mario 64*, massenweise Geheimnisse wie in *Super Mario Sunshine* sowie die an die Fähigkeiten der Wii U angepasste technische Brillanz und den Abwechslungsreichtum der *Galaxy*-Ableger. Für ein solches Abenteuer sollte Nintendo zudem ganz bewusst auf einen Mehrspieler-Part verzichten. Ein solcher passt zu *New Super Mario Bros.* oder *3D World*, in einem epischen 3D-Abenteuer wollen wir aber ganz alleine versinken. Wie realistisch unsere Wünsche sind, ist schwer zu sagen. Dass irgendwo im Hinterzimmer bei Nintendo bereits am nächsten *Mario*-Abenteuer gezimmert wird, steht hingegen absolut außer Frage.

Wahrscheinlichkeit: 60%

Super Mario 64 führte den berühmtesten Klempner der Welt in die dritte Dimension und stellt für viele Fans nach wie vor das Spielspaß-Nonplusultra dar.

MARCO SAGT: „Von Mario habe ich, so viel Spaß ich auch mit *Super Mario 3D World* hatte, erst einmal genug. Wenn, dann müsste wieder was richtig Neues her. Oder Nintendo besucht mal wieder das Sarasaland."

VIK SAGT: „Es muss zwar nicht unbedingt ein direkter Nachfolger sein, aber ich hätte am liebsten etwas in Richtung *Super Mario 64* oder *Super Mario Galaxy*. Wobei mir etwas ganz Frisches auch stets willkommen ist."

LUKAS SAGT: „Vielleicht stehe ich mit dieser Meinung alleine da, aber ich will endlich eine offizielle Fortsetzung zu *Super Mario Sunshine*! Die Wahrscheinlichkeit ist gering, man wird aber wohl noch träumen dürfen."

BEN SAGT: „*Mario* macht schon Spaß, ich mag es aber lieber klassisch in 2D. Was das angeht, hatte ich auf dieser E3 ja echt Schwein: Wenn keine neuen Games auftauchen, bastle ich mir im *Mario Maker* eben meine eigenen."

AUF DIESE MARIO-SPIELE WARTEN WIR AUSSERDEM NOCH

Klar, am meisten würden wir uns über ein *Mario*-Jump&Run á la *Super Mario 64* oder *Super Mario Galaxy* freuen. Ebenfalls interessant wäre aber zum Beispiel ein ordentlich aufgemotztes Remake des SNES-Klassikers *Mario Paint*. Viele Elemente des kommenden *Mario Maker* erinnern an die Kreativ-Software und das Gamepad wäre für diese Art von Spiel wie geschaffen. Außerdem schon lange überfällig: ein neues *Paper Mario*-RPG, bevorzugt für die Wii U. *Sticker Star* war zwar ganz nett, enthielt aber kaum noch Rollenspiel-Elemente und konnte qualitativ nicht an die Vorgänger für den Gamecube und die Wii heranreichen.

Anders als bei den Vorgängern liegt der Fokus von *Dragon Quest X* auf dem Online-Multiplayer. Hierfür müssen Japaner eine monatliche Gebühr zahlen.

DRAGON QUEST X

Dragon Quest X erscheint für den 3DS! Mit einem Schönheitsfehler: Wie schon die Versionen für Wii und Wii U kommt's lediglich in Japan. Ob es das Spiel trotzdem noch jemals nach Europa schaffen wird?

Es gab einmal eine Zeit, da war der Release eines neuen *Dragon Quest*-Spiels in Japan gleichzusetzen mit gewaltigen Verkaufszahlen. Doch dann erschien Teil zehn im August 2012 für die Wii (und später für die Wii U) und verkaufte sich zwar recht gut, für Serien-Verhältnisse aber dennoch katastrophal. Hatte man bei uns in Europa bis zu diesem Zeitpunkt nach den Lokalisierungen von *Dragon Quest VIII* für die PS2 und *Dragon Quest IX* für den DS fest mit einem westlichen Release von *Dragon Quest X* gerechnet, war die Sache nach diesem Misserfolg nicht mehr ganz so sicher. Und tatsächlich ist von einer Europa-Ankündigung des Rollenspiels mit MMORG-Elementen seitdem nichts mehr verlautbart worden.

Mit Rückenwind nach Europa?

Vor ein paar Wochen ließ Square Enix jedoch mit einer Nachricht aufhorchen, die verzweifelten Serien-Fans zumindest ein wenig Hoffnung auf eine Lokalisation gibt: Seit dem Release verkauft sich *Dragon Quest X* langsam, aber dafür sehr beständig und hat eine ausgesprochen treue Fan-Basis aufgebaut, sodass sich der Titel auf lange Sicht doch noch als Erfolg herausgestellt hat. Angespornt dadurch ist es also durchaus möglich, dass sich Square Enix und Nintendo mit einiger Verspätung doch noch zu einem westlichen Release entschließen. Zudem erscheint das Spiel in Bälde, nachdem vor einiger Zeit bereits eine PC-Version aus dem Boden gestampft wurde, nun auch für den 3DS. Es ist nicht völlig unrealistisch anzunehmen, dass der japanische Videospiele-Konzern die dadurch neu gewonnene Aufmerksamkeit nutzt, um das Spiel mit zusätzlichem Rückenwind auch nach Europa und Amerika zu bringen. Zugegeben, allzu wahrscheinlich ist dieses Szenario mehr als zwei Jahre nach der ursprünglichen Veröffentlichung nicht mehr. Die Hoffnung für Fans der Serie besteht aber zumindest wieder.

DRAGON QUEST VII

Abseits des großen Elefanten *Dragon Quest X* steht auch noch sein kleiner Bruder *Dragon Quest VII* im Europarelease-Raum. Bereits im Februar 2014 erschien das Remake des hierzulande nie erschienenen Playstation-Klassikers in Nippon. In der N-ZONE 03/2013 stellten wir euch den Titel dementsprechend erstmals vor und zeigten uns zuversichtlich, dass es das Spiel über kurz oder lang auch in westliche Gefilde schaffen wird. Anderthalb Jahre später sind wir uns hinsichtlich dieser optimistischen Prognose nicht mehr ganz so sicher. Dabei wäre es sehr schade, würde uns das Abenteuer entgehen, denn sowohl grafisch als auch bezüglich des Gameplays und der Story wirkt der Titel mehr als vielversprechend.

Oben das Original, unten das Remake.

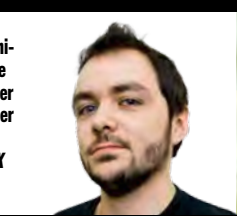
Wahrscheinlichkeit: 35%

LUKAS SAGT: „Ich glaube nicht mehr an eine Veröffentlichung von *Dragon Quest X* in Europa. Noch wesentlich mehr würde ich mich aber ohnehin über die Veröffentlichung des Remakes von Teil sieben freuen."

VIK SAGT: „Als großer Fan der Serie warte ich seit *Dragon Quest IX* mal wieder auf eine Europa-Veröffentlichung. Das Remake von *DQ VII* würde ich *DQ X* auch vorziehen, nehme aber liebend gerne beide."

Die 3DS-Fassung von *Dragon Quest X* erscheint wie schon die Fassungen für die Heimkonsolen und den PC ausschließlich in Japan. Kommen Europäer trotzdem irgendwann noch in den Genuss des MMO-Rollenspiels?

BEN SAGT: „Ist verdammt lange her, dass ich einen *Dragon Quest*-Titel gezockt habe – Teil 7 auf der PS1 muss das gewesen sein. Ich fände ein europäisches Comeback klasse, glaube aber nicht recht daran."



MARCO SAGT: „Es gibt so einige Serien aus dem Hause Square Enix, die außerhalb Japans immer wenig Chancen hatten. Nach über zwei Jahren ist es sehr unwahrscheinlich, dass *Dragon Quest X* noch zu uns kommt."

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

Die Okarina der Zeit hat *The Legend of Zelda*-Protagonist Link auf dem 3DS bereits gespielt. Jetzt wird's Zeit, dass er sich endlich auch auf Masken-Sammeltour in der Parallel-Dimension Termina begibt!

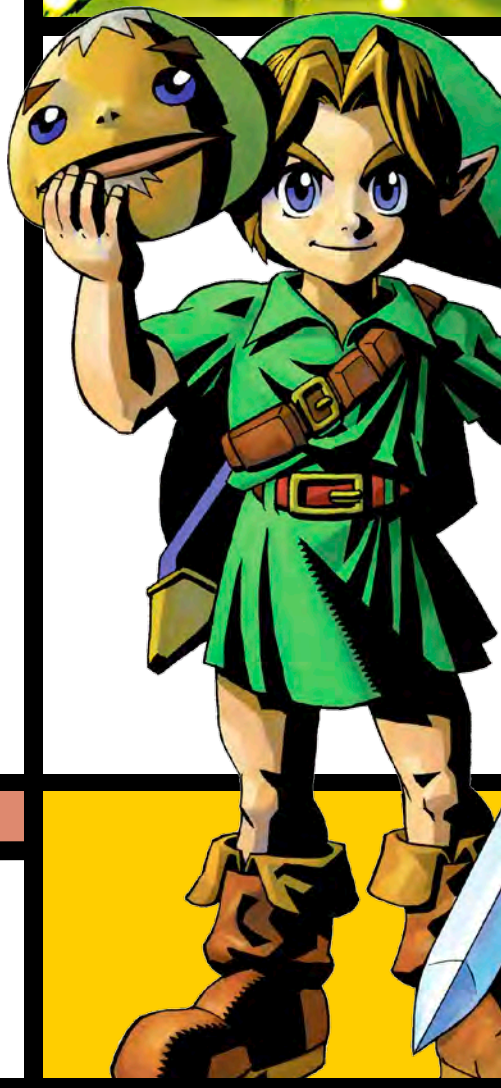
Im Grunde könnten wir euch an dieser Stelle auch eine Vorschau zu *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* präsentieren. Die Sache hat nur einen Haken: Offiziell angekündigt hat Nintendo das Remake des N64-Klassikers noch nicht. Dabei sind die Hinweise, die der Mario-Konzern im Laufe der vergangenen Monate und Jahre gemacht hat, ziemlich eindeutig. So hat Shigeru Miyamoto höchstpersönlich zum Release von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* verlautbaren lassen, dass einem *Majora's Mask*-Remake nach dem gleichen Muster nichts im Weg steht. Auf den persönlichen Wunsch von Serien-Mastermind Eiji Aonuma hin wurde zudem Majoras ikonisches Masken-Antlitz in Links Haus in *A Link Between Worlds* platziert. Auf die Frage hin, welche Bedeutung die Maske hat, ließ sich Aonuma dahingehend zitieren, dass er „gelacht habe". Zu guter Letzt wurde die Helfer-Trophäe des Skull Kids, dem Bösewicht aus dem Spiel, in einem offiziellen Screenshot aus den kommenden *Super Smash Bros.*-Spielen prominent in Szene gesetzt.

Warten auf Link

All diese Hinweise lassen also kaum noch einen Zweifel an einem Release des Spiels zu. Dementsprechend erstaunt waren wir hier in der Redaktion, als Nintendo die E3 2014 nicht dazu nutzte, um die Entwicklung offiziell zu machen und erstes Material aus dem Remake zu veröffentlichen. Wir führen diesen Umstand auf die Tatsache zurück, dass der japanische Unterhaltungskonzern die volle Aufmerksamkeit der Fans auf die schwächelnde Wii U lenken wollte – hier wurde schließlich auch erstes Material zu einem neuen *The Legend of Zelda*-Abenteuer präsentiert. Die nächste Chance, mit der Entwicklung an die Öffentlichkeit zu gehen, bietet sich zur Gamescom Mitte August. Vielleicht zeigt man das Spiel aber auch erstmals im Rahmen einer Nintendo-Direct-Ausgabe, so, wie Nintendo es in letzter Zeit schon mit einigen Titeln gehandhabt hat.

Wann ist's so weit?

Noch nicht abschätzen lässt sich, wie weit fortgeschritten die Entwicklung von *Majora's Mask 3D* ist. Da aber bereits *Ocarina of Time 3D* recht schnell nach der Ankündigung in den Laden kam, rechnen wir auch für das 3DS-Remake nicht mehr mit einer allzu langen Wartezeit. Wer weiß, vielleicht ist es ja schon zum Weihnachtsgeschäft 2014 so weit?



Wahrscheinlichkeit: 95%

LUKAS SAGT: „Seit Monaten spannt uns Nintendo nun schon mit Hinweisen auf ein 3DS-Remake des N64-Klassikers auf die Folter. Wenn's nun doch nicht kommen sollte, wäre ich überrascht und ehrlich enttäuscht."

VIK SAGT: „Nach dem Erfolg von *Ocarina of Time 3D* ist eine formgleiche 3DS-Umsetzung von *Majora's Mask* für mich einfach der nächste logische Schritt. Es würde mich stark wundern, wenn da nix kommt."

Grafisch gleicht *Majora's Mask* dem N64-Vorgänger. Die düstere Atmosphäre und das Zeitreise-Feature machen es aber zu etwas Besonderem.

MARCO SAGT: „Meisterhaftes Marketing oder doch nur ein Omega-Troll? Im Grunde ist Nintendo beides zuzutrauen. Eine Ankündigung würde nach all den Hinweisen jedoch mehr als genug Sinn machen."

BEN SAGT: „*Majora's Mask* habe ich anno dazumal kurz im Original angezockt, konnte mich mit ihm aber so gar nicht anfreunden. Daran dürfte auch ein Remake nichts ändern. Ich warte lieber auf *The Legend of Zelda* für die Wii U."

METROID

Schon mehrfach wurde ein neues *Metroid* angedeutet. Doch wann soll es kommen? Und vor allem: Wer wird der glückliche Entwickler sein?

Enttäuschende Verkaufszahlen und ein schwerer Image-Schaden bei der sehr kritisch eingestellten Fanbase: *Metroid: Other M* hat vor knapp vier Jahren unweigerlich dafür gesorgt, dass eine von Nintendos ältesten und beliebtesten Serien erst einmal in die Zwangspause musste. Dies heißt natürlich nicht, dass Samus Aran fortan nur im Nintendo-Altersheim herumsitzt und den ganzen Tag auf dem NES zockt. Die frühen Veröffentlichungen auf Wii U von *Super Metroid* und *Metroid Fusion* machen deutlich, dass die letzte Super Missile hier noch nicht abgefeuert ist. Eine *Metroid*-Anstecknadel, die Reggie Fils-Aime kürzlich in einem Interview trug, fachte die Diskussion nur noch weiter an und fand in der Meldung von den Retro Studios, dass man bereits seit Februar 2014 an einem neuen Spiel für Wii U arbeitet, fast schon so etwas wie eine Bestätigung. Für den 3DS stehen die Chancen ebenfalls ziemlich gut, da es in der Vergangenheit vermehrt phänomenal gute Handheld-Titel der Reihe gab. Die Wahrscheinlichkeit, dass noch dieses Jahr etwas Neues zu *Metroid* kommt, ist also recht hoch. Vielleicht gibt es schon auf der Gamescom im August ein Wiedersehen mit Nintendos Superbabe. Wir würden es auf alle Fälle begrüßen, wieder in ihrem Kampfanzug Platz nehmen zu können.

Wahrscheinlichkeit: 95%

Schaut genau hin: Der Boss von Nintendo of America hat eine Vorliebe für Anstecknadeln in Form von Samus Aran.

CASTLEVANIA

Es wird Zeit, dass die Serie wieder zu ihren Wurzeln findet. Egal ob nun Konsole oder Handheld: Konami, gib uns Graf Dracula!

Eine Frage der Generation: Während jüngere Spieler mit *Castlevania* eher die beiden modernen Teile der *Lords of Shadow*-Reihe verbinden, denken alte Kaliber an die Zeiten von NES und Co. zurück. Damals gehörte *Castlevania* neben *Mario* und *Zelda* zu den ganz großen Namen in der Branche und ist bis heute ein Evergreen der Konsole. Obwohl die Serie im Verlauf der 90er langsam zur Playstation wanderte, wurden Game Boy Advance und DS immer noch mit 2D-Plattformern beschenkt, die dem ursprünglichen Prinzip treu blieben. Da sich *Lords of Shadow 2* nicht wirklich am Markt behaupten konnte, ist die Chance gar nicht mal so gering, dass Konami es wieder mit der bewährten Formula versucht und ein klassisches *Castlevania* auf 3DS und/oder Wii U hievt.

Wahrscheinlichkeit: 50%

EIN DATE MIT PEACH

Japanern ist das Genre der Dating-Simulationen schon seit vielen Jahren bekannt und auch aus größeren Titeln wie der *Persona*-Reihe nicht mehr wegzudenken. Was für ein Spiel käme wohl dabei raus, wenn sich Nintendo des Genres annehmen würde, in dem man um die Hand von Zelda, Daisy oder Pauline anhalten könnte? Wir werden es wohl nie erfahren, denn schon die Idee ist einfach viel zu absurd, um je Wirklichkeit werden zu können. Schade eigentlich!

Wahrscheinlichkeit: 1%

F-ZERO

In allen bislang erschienenen *Smash Bros*-Titeln war er dabei, nur in seinen Flitzer steigen durfte er schon lange nicht mehr. Die Rede ist natürlich von Captain Falcon und *F-Zero*, Nintendos futuristischer Rennserie. Seit bereits zehn Jahren stehen die 4.000 PS starken Gleiter schon in der Boxengasse und durften zuletzt bei *F-Zero Climax* an die frische Luft. Hat Nintendo den Zündschlüssel verlegt?

Wahrscheinlichkeit: 30%

POKÉMON

Die Wii U als Kamera? Putzige Hightech-Figuren? Oder ein klassischer Arcade-Stick? Wie mögt ihr eure Pokémon?

Schön blöd müsste Nintendo sein, wenn es seine amiibo-Pläne nicht mit den *Pokémon*-Spielen der nächsten Generation kombinieren würde! Natürlich wäre es ein Mordsaufwand, über 700 Taschenmonster als Spielfiguren aus Computerchips und Plastik umzusetzen – aber es könnte sich für Nintendo auch echt lohnen! Ebenfalls richtig gut würde uns ein Comeback von *Pokémon Snap* gefallen. Die Railshooter-Safari rund um das Abfotografieren der Mini-Monster in ihrem natürlichen Habitat passt nahezu perfekt zum Hardwarekonzept der Wii U!

Wahrscheinlichkeit: 95%

Rote Bäckchen für Pikachu

Und noch einen Titel mit Lucario und Co. haben wir zur diesjährigen E3 herbeigesehnt – das designierte Pokémon-Prügelspiel *Pokken Fighters*! Nach den sich immer weiter anheizenden Gerüchten hatten wir stark angenommen, dass Nintendo nun auf der ganz großen Bühne die bereits lautstark um ihre Freilassung fauchende Katze endlich aus dem Sack lassen würde. Und was bekamen wir dann zu sehen? Nix! Kein Dragon Punch von Glurak, kein Psycho Crusher von Mewtu, noch nicht mal ein Tiger Uppercut von Arkani. Wir wollen endlich wissen, wie viel *Tekken* in *Pokken* steckt! Vielleicht ja auf der Gamescom?

PILOT WINGS

So wenig Titel bislang von *Pilotwings* auch erschienen sind, so sehr unterscheiden sie sich voneinander. War das erste für SNES noch realistisch aufgezogen, bewies *Pilotwings 64* mit skurrilen Charakteren schon mehr Humor, ohne auf den Simulationsansatz des Fliegens zu verzichten. Nach einer ewig langen Pause verlieh Nintendo der Serie mit *Pilotwings Resort* einen dritten Teil, welcher aber eher sorgenfreies Fliegen mit Mii-Charakteren in den Vordergrund stellte. Es hat also nicht den Anschein, als wolle Nintendo *Pilotwings* bald zu neuen Höhen verhelfen.

Wahrscheinlichkeit: 20%

EARTHBOUND

Lange bevor Mario ins RPG-Genre eintrat, war *Mother* schon am Start.

Wem der gerade genannte Name nicht geläufig sein sollte, kennt das gemeinte Spiel vielleicht eher unter dem Titel *EarthBound*. Wie, auch jetzt macht es in eurem Kopf nicht Klick? Okay, wirklich schämen müsst ihr euch für diese Wissenslücke nicht, denn die Rollenspielreihe hat nie offiziell europäisches Festland erreicht. Zumindest nicht bis letztes Jahr, als Nintendo *EarthBound* endlich für die Virtual Console herausbrachte und hiesigen Spielern die Gelegenheit bot, ein Versäumnis nachzuholen. Einen vierten Teil wird es auf lange absehbare Zeit aber wohl nicht geben. Weder Nintendo noch Serienschöpfer Shigesato Itoi haben aktuell die Absicht, eine Fortsetzung zu entwickeln. Verdient hätte es der geniale Außenseiter jedoch definitiv.

Wahrscheinlichkeit: 5%

OKAMI

Fantastisches Spiel, aber Verkaufszahlen wie ein Eisschrank in Grönland: *Okami* ist ein brillantes Action-Adventure, in dem ihr in die pelzige Haut der Wolfsgöttin Amaterasu schlüpft und herrlich designte Sumi-e-Welten erkundet. Das japanische Tusche-Kunstwerk bekam neben einem Wii-Port auch noch einen putzigen Nintendo-DS-Nachfolger namens *Okamiden* spendiert. Und weil wir beide Spiele so klasse fanden, das Konzept super zur Wii U passen würde und ein Großteil der einstigen *Okami*-Schöpfer nun in Form von Platinum Games gute Kontakte zu Nintendo pflegt, hätten wir gerne *Okami 2*! Bitte, bitte!

Wahrscheinlichkeit: 5%

GARGOYLE'S QUEST

Die Liste an Serien, welche nur auf wenige Titel kommen, aber dennoch einen hohen Kultstatus oder einen Ruf als Geheimtipp genießen, nimmt auf diesen Seiten immer weiter zu. Nach *Pilotwings*, *Earthbound* und in gewisser Hinsicht auch *Okami* kommt jetzt noch *Gargoyle's Quest* dazu. Der 1990 erschienene Hybrid aus Sidescroller und Rollenspiel mit fantastischer Musik gehört bis heute zu den empfehlenswertesten Spielen für den Game Boy. Die beiden Fortsetzungen, besonders *Demon's Crest* für das SNES, boten eine ähnlich hohe Qualität, doch leider steht Gargoyle Firebrand bei Capcom derzeit auf dem Abstellgleis.

Wahrscheinlichkeit: 15%

NINTENDO GOES REAL

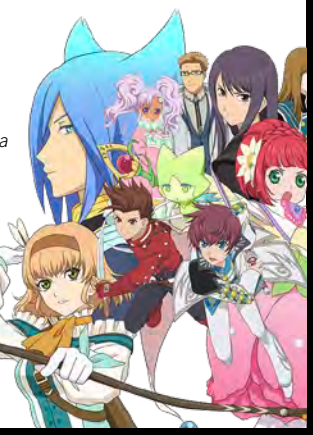
Fan-Artworks zu *Super Mario* in einem realistischen Look gibt es haufenweise. Selbst der freundliche Dino Yoshi wird da schnell zu einem blutrünstigen Mini-Tyrannosaurus und Prinzessin Peach sorgt mit üppigen Kurven für rote Köpfe. Ob Nintendo jemals auf die Idee kommt, ein neues *Mario*-Spiel mit einer solchen Thematik samt passendem, düster ausfallendem Grafikstil zu veröffentlichen? Höchstwahrscheinlich nicht. Ein muskelbepackter, grimmiger Klempner aus dem Hause Nintendo wird wohl erst mal nur Fantasie bleiben, da sich Big N bewusst von seinen Konkurrenten abheben möchte.

Wahrscheinlichkeit: 1%

TALES OF

Bevor uns die Hardcore-Fans nun an den Hals springen: Die Existenz des DS-Spiels *Tales of Hearts* und das im Oktober in Japan erscheinende *Tales of the World: Reve Unitia* auf dem 3DS sind uns natürlich bekannt. Allerdings ist es unwahrscheinlich, dass die Ableger ihr Heimatland je verlassen werden. Noch viel eher wünschen wir uns jedoch wieder ein „großes" *Tales of* auf der Wii U. Bandai Namco dürfte noch gut in Erinnerung haben, was für einen Boost die Serie im Westen zu Gamecube-Zeiten mit *Tales of Symphonia* erlebt hat. Sobald *Tales of Zestiria* für die PS3 erschienen ist, sollten sich die Macher unserer Meinung nach wieder verstärkt dem Nintendo-Lager zuwenden.

Wahrscheinlichkeit: 30%

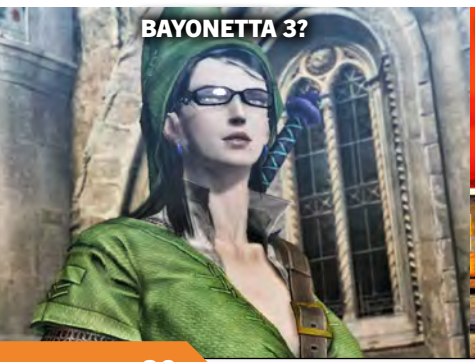


SPIELE FÜR Ü16-GAMER

Wie steht's eigentlich um Nintendo-Titel mit blauem oder sogar rotem USK-Sticker?

Dass Nintendo mit der Wii U nicht nur drollige Titel wie *Super Mario 3D World* und Klassiker wie *Mario Kart* & *Smash Bros.* bedienen möchte, stellten die Japaner bereits mit Launchtiteln wie *ZombiU* klar. Das derzeit wohl beste Beispiel für diese These ist das Wii-U-exklusive *Bayonetta 2* – von dem wir hoffen, dass es einschlägt wie eine Bombe! Verkauft sich der Titel gut, könnten wir uns nämlich noch weitere Spiele aus der Serie vorstellen. Einen ganz dicken Stein im Brett hat bei uns auch die *Silent Hill*-Reihe, die mit *Shattered Memories* vor fünf Jahren ein großartiges Remake zu *Silent Hill 1* für die Wii ablieferte. Wie wäre es als Nächstes mit einer Renovierung von Teil 2? Dieselbe Fragen stellen wir übrigens auch *Resident Evil*: Die Neuauflage des Originals ist bis heute eines der besten Gamecube-Spiele aller Zeiten, *Resident Evil 2* ist als Update dagegen im Moment nur als Fan-Projekt geplant. Haben wollen wir es trotzdem!

Wahrscheinlichkeit: 90%



YOUKAI WATCH

Eine Mischung aus *Pokémon* und *Ni no Kuni* hat Japan im Sturm erobert! Kommt die Reihe auch bald zu uns?

Schon 2013 erblickte *Youkai Watch* in Fernost auf dem 3DS das Licht der Welt. Entwickler Level 5 hatte nach eigenen Aussagen nicht mit einem derartigen Erfolg gerechnet: Knapp eine Millionen Exemplare gingen in Japan bis jetzt über die Ladentheke – der zweite Teil steht bereits in den Startlöchern. Doch worum geht es eigentlich? Fünftklässler Keeta marschiert eines Tages zum Insektenfangen in den Wald. Dort findet er einen kleinen Automaten mit Gatcha-Bällen darin. Als er einen öffnet, springt ihm der Geist Whisper entgegen. Keeta erfährt, dass auf der ganzen Welt Youkai-Geister verteilt sind, die mithilfe der titelgebenden Youkai Watch sichtbar werden. Und schon nimmt das Sammelfieber seinen Lauf. Ihr löst Quests, streckt bösartige Youkais nieder und gestaltet euer Team je nach Gegnertyp individuell neu. Die japanische Animeserie wurde bereits für Nordamerika lokalisiert – die Chancen stehen also gut, dass die Reihe auch bald nach Deutschland kommt. Aufgrund des großen Erfolgs in Japan halten wir eine 3DS-Umsetzung auch hierzulande für sehr wahrscheinlich. Der skurrile Humor und das *Pokémon*-ähnliche Spielprinzip haben uns zumindest schon heiß auf den Titel gemacht.

Wahrscheinlichkeit: 70%

MEHR VON ALLEM!

3DS & Wii U können mehr als nur Nintendo – auch in der zweiten Reihe gibt es viele spielenswerte Titel.

Die auf den letzten Seiten aufgezählten Spiele haben, so sehr sie sich vom Inhalt her unterscheiden mögen, fast alle eines gemeinsam: Sie sind dem gemeinen Videospieler von heute bestens bekannt, sofern dieser nicht schon seit Ewigkeiten unter einem Stein lebt. Bei einigen von ihnen kann man von Glück reden, dass sie es überhaupt zu uns geschafft haben, denn nicht immer ist ein Release außerhalb Japans garantiert. Ein ärgerlicher Umstand, wobei wir uns an dieser Stelle jetzt aber nicht beschweren wollen, denn sowohl 3DS als auch Wii U haben bei ihrem weltweiten Angebot derzeit ein recht homogenes Verhältnis. Viele Spiele aus Japan und den USA sind auch hier schon relativ kurze Zeit später ebenfalls erhältlich, wenn auch in anderer Form.

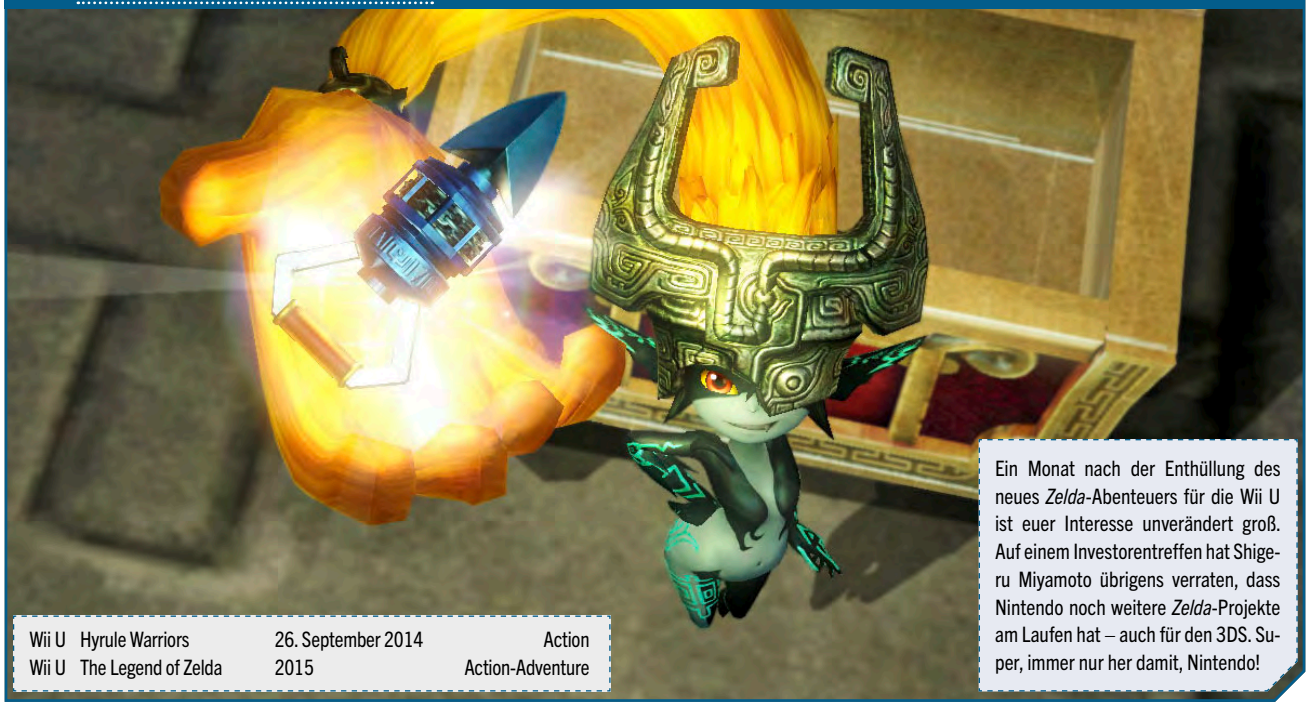
Selbes Spiel, andere Hülle

Beispielsweise kamen die beiden gelungenen Titel *NES Remix 1* und *2* in ihrem Heimatland gemeinsam auch auf einer Disc heraus, Europäer hingegen dürfen hier nur per Download zuschlagen. Ein Umstand, der bei vielen eShop-Titeln der Fall ist. Wir fordern jetzt natürlich nicht, dass die Hersteller mit absolut jedem Spiel ein finanzielles Risiko eingehen sollen und diese auch als Retail-Version in den Handel muss. Mehr Mut und Offenheit seitens der Entwickler zu den Randtiteln ist aber definitiv wünschenswert. Und selbst wenn die Chance bei dem einen oder anderen Spiel verschwindend gering ist: Geplante Veröffentlichungen wie der Zug-Simulator für 3DS oder das knuffige Rhythmus-Spiel *Hatsune Miku: Project MIRAI Remix*, (siehe News-Meldung auf Seite 7), sind der Beweis, dass man die Hoffnung niemals aufgeben darf.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-(Adventure) **Termin:** 2014/2015



Wii U	Hyrule Warriors	26. September 2014	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2015	Action-Adventure

Ein Monat nach der Enthüllung des neues *Zelda*-Abenteuers für die Wii U ist euer Interesse unverändert groß. Auf einem Investorentreffen hat Shigeru Miyamoto übrigens verraten, dass Nintendo noch weitere *Zelda*-Projekte am Laufen hat – auch für den 3DS. Super, immer nur her damit, Nintendo!

REDAKTIONS-TOP-5

1 SPLATOON (Wii U)

Nachdem Marco und Lukas von ihren Spielerfahrungen berichtet haben, sind alle in der Redaktion total scharf auf diesen kreativen Shooter. Das wird sicher ein Heidenspaß!

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Sora/Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** Oktober 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

5 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good-Feel **Genre:** Jump & Run

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)

Unser Prügelspielexperte Marco zählt schon die Tage, bis er in *Super Smash Bros.* endlich ein paar Backpfeifen verteilen kann. Euch geht es offensichtlich ebenso, schließlich hält sich *Smash Bros.* schon seit Monaten hartnäckig auf den Top-Plätzen eurer Most Wanted.

3 POKÉMON (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2014

Auch wenn es bis November noch einige Monate sind, freuen sich schon jetzt sehr viele unserer Leser auf *Omega Rubin* und *Alpha Saphir*. Doch erstmal steht *Pokémon Art Academy* an. Wie das geworden ist, erfahrt ihr in unserem Test auf Seite 49.

3DS	Pokémon Art Academy	4. Juli 2014	Zeichensoftware
3DS	Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir	21. Nov. 2014	Rollenspiel

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

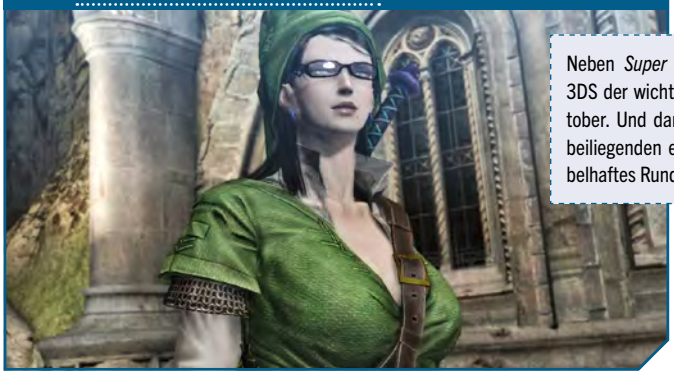
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U)

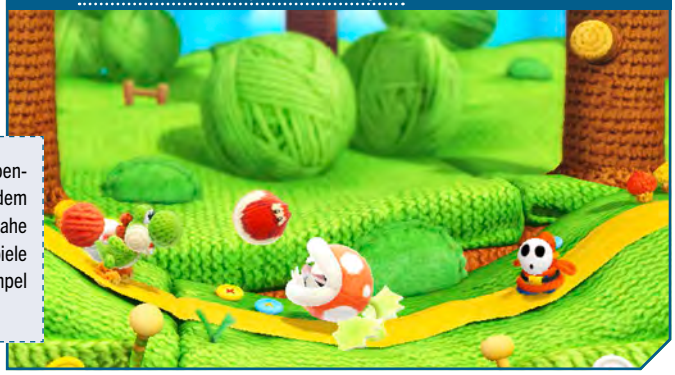
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Oktober 2014



Neben *Super Smash Bros.* für 3DS der wichtigste Titel im Oktober. Und dank dem ebenfalls beiliegenden ersten Teil ein fabelhaftes Rundumpaket.

5 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

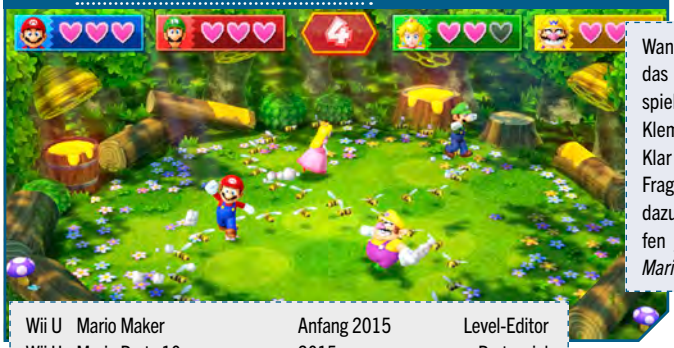
Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015



In letzter Zeit spendiert Nintendo dem grünen Dino beinahe so viele eigene Spiele wie seinem Kumpel Mario. Gut so!

6 SUPER MARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015



Wann Nintendo wohl das nächste Hüpfspiel mit dem Super-Klempner ankündigt? Klar ist: Es ist nur eine Frage der Zeit, bis es dazu kommt. Wir hoffen ja auf ein neues *Mario Galaxy*. Und ihr?

Wii U	Mario Maker	Anfang 2015	Level-Editor
Wii U	Mario Party 10	2015	Partyspiel

7 XENOBLADE CHRON. X (Wii U)

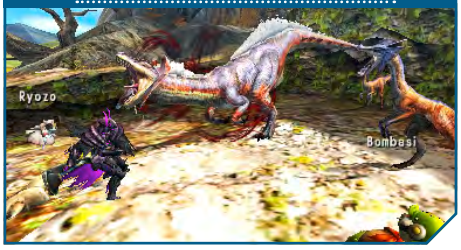
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

8 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Anfang 2015

9 MONSTER HUNTER 4 ULT. (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015



10 CAPTAIN TOAD: TREASURE TR. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Ende 2014

KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

Geschicklichkeit Der rosa Kult-Knödel begibt sich auf neue Pfade und kullert in seinem ersten Wii-U-Abenteuer durch kunterbunte Knetmasse-Welten – und ihr bestimmt, wo es langgeht.

Den Haupt-Teilen der *Kirby*-Reihe wird oft vorgeworfen, zu sehr auf Nummer sicher zu gehen und abseits einiger neuer Fähigkeiten für den Knutschknödel das übliche Rezept der 2D-Hüpferei stets fast unverändert zu übernehmen. Kirbys 3DS-Abenteuer *Triple Deluxe* ist für diesen Umstand ein gutes Beispiel: Es ist sehr unterhaltsam, aber wenig innovativ. Abseits der klassischen Jump & Runs haben Entwickler jedoch schon oft bewiesen, dass der rosa Blasebalg für einige ungewöhnliche Ideen gut ist – man denke nur an die wollige Wii-Hüpferei *Kirby und das magische Garn*. Das vielleicht außergewöhnlichste *Kirby*-Spiel liegt aber noch ein Stück weiter zurück, hört auf den Namen *Kirby: Power-Malpinsel* und erschien 2005 für den Nintendo DS. Anstatt mit dem aufblasbaren Sympathieträger durch die Gegend zu hüpfen, steuert ihr ihn lediglich indirekt mittels Stylus, indem ihr seinen Pfad durch bunte Linien auf dem Touchscreen vorgebt. Rechtzeitig zum zehnjährigen Jubiläum erscheint auf der Wii U eine offizielle Fortsetzung der ungewöhnlichen Idee – und kommt mit einem ebenso innovativen Grafikstil daher.

Knet-Knödel

Anstatt Kirby in der typischen Serien-Optik à la *Triple Deluxe* oder im Woll-Stil von *Kirby und das magische Garn* durch die Levels zu navigieren, sieht die gesamte Welt von *Kirby and the Rainbow Curse* so aus, als wäre sie aus kunterbunter Knetmasse gefertigt. Wie von Nintendo üblich wird dieser Umstand für allerlei kreative Spielereien ge-

In Panzer-Form sollten sich die Gegner vor dem Sympathie-Knödel in Acht nehmen. Tippt ihr auf den Touchscreen, übersät er den Bildschirm mit mächtigen Geschossen.

Der Knetmasse-Stil wird konsequent durchgezogen und versetzt dem Spiel einen ganz eigenen Charme – inklusive Animationen, die an Stop-Motion-Filme erinnern.

nutzt: Da reißen scheinbar feste Objekte entzwei oder dehnen sich so, wie man es von Knetmasse erwarten würde, mehrfarbige Gegenstände sind gestaltet, als würde eine Schicht des Materials über einer anderen kleben, und die Animationen von Kirby und seinen Feinden wirken, als wären sie direkt aus einem Stop-Motion-Film entnommen. Hinzu kommt, dass die Levels wie von Nintendo-Spielen gewohnt sehr abwechslungsreich gestaltet sind und mit sattgrünen Wiesen, Eiswelten, Lava-Abschnitten und vielem mehr wieder eine große thematische Palette umfassen. Ganz so verträumt und herzallerliebst wie der Stil von *Kirby und das magische Garn* wirkt der Knetmasse-Look zwar nicht, er passt aber wie die Faust aufs Auge und gibt dem Abenteuer einen ganz eigenen Touch.

Auf dem Strich

Wo wir schon von Touch reden: Wie im bereits erwähnten DS-Vorgänger werdet ihr das gesamte Spiel absolvieren, ohne ein einziges Mal direkt Kirbys Laufrichtung zu bestimmen. Stattdessen malt ihr erneut Linien – diesmal im Knet-Design – auf den Touchscreen des Gamepads und gebt ihm dadurch die Route vor, auf der er entlangkullern kann. Etwas anders funktioniert das System in Unterwasser-Levels: Hier malt ihr die Linien über Kirby, damit er nicht durch den Auftrieb orientierungslos nach oben schwimmt. Passend zu diesem Spielkonzept ist die rosa Kult-Kugel auch nicht in ihrer normalen Form unterwegs, sondern präsentiert sich in Form eines Balles ohne Hände und Füße. Wir nehmen an, dass diese Transformation im Rahmen der noch unbekannten Hintergrundgeschichte auf irgendeine Weise erklärt werden wird – Nintendo ist für reichlich abstruse, aber lustige Story-Erklärungen bekannt.

Knuddeliges Kriegsgerät

Um Gegner anzugreifen oder brüchige Blöcke zu zerstören, reicht es übrigens, Kirby kurz anzutippen, woraufhin er mit Wucht nach vorne rempelt. Noch ein ganzes Stück rabiater geht es in speziellen Abschnitten zu, in denen sich der Nintendo-Held in verschiedene Gefährte verwandelt, darunter zum Beispiel ein U-Boot, eine Rakete oder ein (ziemlich knuffiger) Panzer. Zwar seid ihr bei der Navigation des Helden in diesen Passagen etwas eingeschränkter als in den normalen Levels, dafür verfügt ihr aber über jede Menge Feuerkraft. Tippt dafür einfach die Stelle, das Objekt oder den Feind auf dem Bildschirm an, den ihr treffen möchtet, und los geht's! Ihr seht schon: Eure Aufmerksamkeit während des Spielens liegt fast ausschließlich auf dem Gamepad-Bildschirm. Demzufolge wird sowohl auf dem Fernseher als auch auf dem Touchscreen dasselbe Bild dargestellt. Etwaige Dualscreen-Spielereien oder Hinweise auf nur einem der Bildschirme würden auch mehr ablenken als helfen, sodass Nintendo mit dieser Entscheidung definitiv den richtigen Weg gegangen ist. *Kirby and the Rainbow Curse* erscheint zwar erst irgendwann 2015, doch schon in dieser frühen Fassung hatten wir beim Anspielen viel Spaß dabei, mit Kirby durch das Dreamland zu kullern.

Lukas Schmid

An bestimmten Stellen verwandelt sich Kirby und kullert anschließend mit besonderen Fähigkeiten durch die Levels. Hier sind wir gerade in U-Boot-Form unterwegs.

Alle Gegenstände in den Levels zu sammeln ist nicht immer ganz einfach. Kirby bewegt sich selbstständig vorwärts und ihr müsst oftmals sehr schnell reagieren.

Nintendo-typisch präsentieren sich die farbenfrohen Levels des Abenteuers ebenso abwechslungsreich wie liebevoll gestaltet.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das kreative Konzept des DS-Erstlings bekommt endlich eine Fortsetzung!"

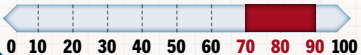
Schon den ersten Teil auf dem DS habe ich mit großer Freude gespielt. *Kirby and the Rainbow Curse* setzt das ungewöhnliche Kuller-Gameplay fort, beweist durch den liebevollen Knetmasse-Look aber viel Eigenständigkeit. Hinzu kommt, dass die Steuerung Nintendo-typisch sehr präzise funktioniert und die Levelgestaltung sehr abwechslungsreich daherkommt. Bleibt nur zu hoffen, dass auch die Spielzeit stimmen wird – *Kirby: Power-Malpinsel* litt 2005 etwas unter der kurzen Spieldauer. Zudem würde ich es begrüßen, wenn Nintendo einen Koop-Modus für das Dreamland-Abenteuer ankündigt. Zu zweit durch die Levels zu rollen stelle ich mir ziemlich spaßig vor.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
Alternative: New Super Mario Bros. U
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo. Genauso sah das Spiel auch beim Spielen auf der E3 sowie bei Nintendos Post-E3-Event in Frankfurt aus.

WERTUNGSTENDENZ



THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL

Musik/Geschicklichkeit Kopfhörer aufsetzen und Finger lockern!

Bei *Theatrhythm Final Fantasy* sind sowohl ein gutes Gehör als auch eine schnelle Reaktionszeit und höchste Konzentration gefragt!

Auch wenn sich schon seit Längerem kein Hauptspiel der legendären *Final Fantasy*-Reihe mehr auf eine Nintendo-Konsole verirrt hat, kommen 3DS-Besitzer zumindest in den Genuss der musikalischen Meisterleistungen der Reihe, die vor allem durch den großen Virtuosen Nobuo Uematsu weltweit große Bekanntheit erlangt haben.

Das Spielprinzip

Falls ihr nun ein spannendes RPG-Abenteuer erwartet, müssen wir euch leider enttäuschen: *Theatrhythm* bietet weder eine umfassende Spielwelt noch gigantische Bosskämpfe oder grafische Spitzenleistungen. Stattdessen tippt ihr im Takt von bekannten Musikstücken aus allen Teilen der Serie auf den Touchscreen (oder benutzt die Knöpfe) und spielt um eine möglichst hohe Punktzahl. Es gibt drei Symbole, die ihr dabei zu beachten habt: Rot bedeutet kurz tippen, bei Grün drückt ihr so lange, bis die vorgegebene Linie zu Ende ist, und bei den Pfeilen müsst ihr in die entsprechende Richtung lenken. Obwohl dieses Spielprinzip intuitiv und simpel erscheint, müsst ihr punktgenau arbeiten und eine möglichst lange Kette an kritischen Treffern aufbauen, um einen guten Score zu erzielen. Wenn ihr euch gut schlagt, dürft ihr sogar in einer Bonusstrophe des Lieds weitere Punkte sammeln. Jeder Musiklevel kommt in drei Schwierigkeitsgraden daher, sodass ihr euch immer weiter steigern könnt, falls euch die anfängliche Herausforderung nicht genügt. Im Modus Ultimate Score müsst ihr viel Konzentration aufwenden, um überhaupt bis zum Ende des jeweiligen Stücks zu kommen. Verfehlt ihr nämlich mehrmals den richtigen Zeitpunkt zum Tippen, heißt es Game over.

Grafisch sind die Kämpfe nicht besonders herausragend, doch bei diesem Spiel kommt es viel mehr auf eure Fingerfertigkeit an.

Eine nette Abwechslung bei diesen Reise-Passagen ist, dass man die grünen Linien mit Touchpen oder Schiebepad nachfahren muss, um Punkte zu erzielen.

Die Event-Levels sind nicht nur was fürs Ohr! Schade nur, dass man kaum die Zeit hat, sich auf die toll inszenierten Hintergrundvideos zu konzentrieren.

Wenn ihr den perfekten Zeitpunkt erwischt, bekommt ihr einen kritischen Treffer. Für die höchste Punktzahl muss jeder einzelne Tastendruck perfekt sitzen.

Die Oberwelt-Karte sieht etwas nach Rollenspiel aus, doch sobald ihr einen der Anlaufpunkte betretet, findet ihr euch wie gewohnt in einem Musik-Level wieder.

Das wilde Knöpfedrücken nimmt euch aber leider gerade auf den hohen Schwierigkeitsgraden so in Anspruch, dass ihr kaum Zeit finden werdet, die Cutscenes und Bosskämpfe, die im Hintergrund stattfinden, wirklich zu genießen. Um das Spiel auch visuell erleben zu können, müsstet ihr die Musik praktisch schon blind mittippen können. Wirklich schön anzusehen sind jedoch sowieso nur die Videosequenzen, die direkt aus den jeweiligen Spielen entnommen sind. Ansonsten bewegt ihr euch vornehmlich mit Chibi-Figuren bekannter *Final Fantasy*-Charaktere durch simpel designte 2D-Levels oder behauptet euch musikalisch gegen comichafte Gegner.

Ohrenschmaus

Dieser zweite Teil von *Theatrhythm* wartet mit über 200 Liedern sowie 60 Charakteren auf, die unter anderem aus dem erst Anfang 2014 erschienenen *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* oder Spin-off-Teilen wie *Tactics Advance* entnommen sind. Für eine große Auswahl ist also in jedem Fall gesorgt und Fans der Serie werden zahllose nostalgische Momente erleben. Außerdem glänzt *Curtain Call* mit einigen interessanten Neuerungen: Im Versus-Modus tretet ihr direkt gegen einen anderen Spieler an, um euer Rhythmusgefühl auf die Probe zu stellen. Das sogenannte Quest Medley sieht auf den ersten Blick ein wenig wie das Streetpass-Abenteuer *Rettet die Krone* aus. In diesem Spielmodus stellt ihr euch eine Gruppe aus euren Lieblingshelden zusammen, reist mit ihnen durch das Land und tragt musikbasierte Bosskämpfe aus. Perfektionisten, die die Höchstpunktzahl anstreben, werden sich in diesem Spiel sicherlich sehr lange verbeißen können. Nun warten wir nur noch auf die Vollversion, um die musikalische Pracht in vollem Umfang zu erleben. ■ **Stefanie Groß**

DREIFACHE AUSFÜHRUNG

Neben der Standard-Version wird *Curtain Call* auch als Limited Edition und als Collector's Edition erscheinen.

Limited Edition
Für alle Vorbesteller gibt es eine CD mit 5 exklusiven Remixes aus dem Spiel gratis obendrauf. Beeilt euch jedoch, denn der Vorrat ist begrenzt!

Collector's Edition
Für wahre Liebhaber gibt es noch ein besonders verlockendes Angebot: Neben dem Spiel selbst erhaltet ihr hier eine exklusive 3DS-Tasche mit *Theatrhythm*-Design, eine Remix-CD mit 5 Tracks, eine Best-of-CD mit 20 Tracks sowie 5 Sammelkarten, mit denen ihr im Spiel neue Inhalte freischalten könnt.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Benutzt auf jeden Fall Kopfhörer, sonst entgeht euch was!"

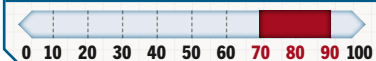
Bekanntermaßen liebe ich ja musik- und rhythmusbasierte Spiele wie beispielsweise die Levels in *Rayman Legends*. Aber *Theatrhythm* konnte mich irgendwie – zumindest in der Vorschauversion – nicht wirklich vom Hocker reißen. Klar, die Musik der *Final Fantasy*-Reihe ist großartig, doch ohne den spielerischen Kontext wirkt sie einfach nicht so eindrucksvoll: *Final Fantasy* lebt immerhin von großartiger grafischer Inszenierung, die mit ergreifender Musik einhergeht. Doch fairerweise muss man natürlich sagen, dass es sich bei *Theatrhythm* um ein Spin-off für Liebhaber handelt und wir uns anhand der zehn Lieder, die wir für diese Vorschau ausprobieren durften, auch noch kein endgültiges Urteil bilden können. Mal sehen, was die Vollversion zu bieten hat. Diese Bonus-CDs der Collector's Edition reizen mich ja schon…

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Alternative: Theatrhythm Final Fantasy
Termin: 19. September 2014

Screen-Info: Die Screenshots wurden uns vom Entwickler zur Verfügung gestellt, die Probeversion bestätigt uns die grafische Qualität des Spiels.

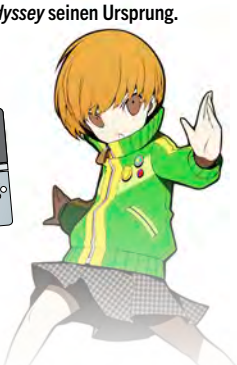
WERTUNGSTENDENZ



Normalerweise könnten sich Mitsuru und Yukari nie so gegenübertreten. Der mysteriöse Glockenturm macht das Treffen aber rätselhafterweise möglich.

Gegner, Figuren und Aufmachung sind *Persona*-Fans bekannt. Nur die Art, wie ihr diesmal Feinde bekämpft, hat ganz klar in *Etrian Odyssey* seinen Ursprung.

PERSONA Q
SHADOW OF THE LABYRINTH



Rollenspiel Das Schuljahr ist noch lange nicht vorbei: Erneut müsst ihr in *Persona* die Schulbank drücken und werdet dabei tatkräftig unterstützt.

Die Chancen, dass ihr euer virtuelles Klassenzimmer noch nie gesehen habt, sind in diesem Falle recht hoch. Immerhin ist *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* seit vielen Jahren wieder mal ein Titel der zum Teil in einer Schule spielenden Serie, der auf einem von Nintendo entwickelten System erscheint. Zuvor war die Reihe lange Zeit auf die Playstation beschränkt und mauserte sich dort nach und nach zu einem echten RPG-Geheimtipp. Mittlerweile hat das einstige Spin-off bei Atlus wohl sogar einen höheren Status erreicht als die ehemalige Hauptreihe *Shin Megami Tensei* und wird weiter fröhlich fortgesetzt (seht hierzu unseren Extrakasten auf der rechten Seite). Hintergrundwissen eurerseits kann demnach nicht schaden, denn *Persona Q* baut inhaltlich sehr stark auf den dritten und vierten *Persona*-Teil auf, die beide nur auf Sony-Systemen erschienen sind. Der 3DS-Ableger geht sogar so weit, mitten in der Story von *Persona 4* zu starten.

Pausenklingel mal anders

Genauer gesagt während des Kultur-Festivals der Kleinstadt Inaba. Die *Persona 4*-Crew rund um Chie, Yosuke und Co. hätte mit dem Stadtfest eigentlich genug zu tun, wird dann aber nach einem mysteriösen Glockenschlag in ihrer Schule festgehalten. Das wäre für die Gruppe und den Spieler vielleicht nicht allzu neu, haben sie durch die Mordvorfälle rund um den Midnight Channel doch schon genug Erfahrung mit dem Übernatürlichen. Was an dieser Stelle jedoch erschwerend hinzukommt, ist das Auftauchen von Mitsuru, Yukari und dem Rest der Truppe, die man aus dem dritten Teil der Rollenspiel-Reihe kennt. Ein ungewöhnlicher, wenn auch nicht wirklich neuer Schritt von den Entwicklern, wurde eine solche Kombi doch schon mit dem Crossover-Prügelspiel *Persona 4 Arena* in die Wege geleitet. Genau wie dessen Ereignisse wird *Persona Q* übrigens offiziell Part der Geschichte sein.

DIE REIHE IM ÜBERBLICK

Aus dem einstmals so kleinen Spin-off ist über die Jahre eine sehr populäre Serie geworden, die auf ein umfangreiches Merchandise-Sortiment inklusive mehrerer Anime-Umsetzungen zurückblicken kann. Hier eine kleine Auflistung der wichtigsten Titel.

REVELATIONS: PERSONA

Der erste Ableger der *Shin Megami Tensei*-Reihe kam erstmals 1996 auf den Markt und wurde später noch für die Playstation Portable umgesetzt. Viele Eigenheiten der Serie haben bereits hier ihren Ursprung, etwa das Herbeibeschwören der Personas durch Spielkarten oder das Setting einer modernen Highschool in Japan. Eine weitere Gemeinsamkeit mit *Persona Q* ist das Erforschen der Areale durch die Ich-Perspektive. Der heftigen Lokalisierung zum Trotz (geänderte Namen und Charakterporträts) ist die morbide Atmosphäre des Spiels erhalten geblieben.

PERSONA 2: INNOCENT SIN

Neues Spiel, neuer Inhalt: Als *Persona 2* erschien, war das Spiel so groß, dass es in zwei verschiedene Episoden aufgeteilt werden musste. Lange Zeit war der erste Part namens *Innocent Sin* (1999) nicht außerhalb Japans erhältlich, da Atlus aufgrund von Inhalten wie Gewalt an der Schule oder eine versuchte Wiederbelebung von Hitler Kontroversen aus dem Weg gehen wollte. Lediglich *Eternal Punishment* war den Amerikanern vergönnt, die sich über ein rundum verbessertes RPG mit großartig unterschiedlichen wie ausgebauten Charakteren freuen durften.

PERSONA 3

Einen drastischen Wechsel vollzog das 2006 für die PS2 veröffentlichte *Persona 3*, das zwar die magischen Personas und das Setting einer Hochschule beibehielt, sich jedoch auch verstärkt auf die zwischenmenschlichen Beziehungen der Hauptfiguren konzentrierte. Während tagsüber die Schulbank gedrückt und die Stadt erforscht wird, geht es in der Nacht an das Schlachten von Dämonen. Obwohl durchaus noch mit einer nicht kinderfreundlichen Thematik versehen, war vor allem der Soundtrack hipper und moderner als noch zuvor.

PERSONA 4

Nicht ganz so innovativ, dafür aber mit sehr viel Feinschliff versehen: Mit *Persona 4* verließ sich Atlus rund zwei Jahre nach dem Vorgänger auf etablierte Stärken, die weiter ausgebaut wurden. Jede Figur kann nun direkt in den rundenbasierten Kämpfen kontrolliert werden und verfügt über eine Hintergrundgeschichte, die vom Spieler nach und nach aufgedeckt werden kann. Zusätzlich beweist *Persona 4* den größten Mut zur Farbe, was das allgemeine Design betrifft: Kaum ein Dungeon, den ihr erforscht, gleicht hier dem nächsten.

PERSONA 4 ARENA

Gerade als man dachte, *Persona* sei nicht mehr für Überraschungen gut, wurde das Fighting Game *Persona 4 Arena* angekündigt, das 2012 in Zusammenarbeit mit Arc System Works entstand. Der ziemlich komplexe Prügler schaffte es, sowohl Fans der Rollenspielreihe als auch engagierte Beat-'em-Up-Enthusiasten unter einen Hut zu bringen. Noch in diesem Jahr erscheint mit *Ultimax Ultra Suplex Hold* ein Nachfolger des Spiels, der frische Charaktere und Features liefert. Als Plattform ist nur die PS3 angedacht, die Xbox 360 geht diesmal leer aus.

Haltet ihr euch mal nicht im Dungeon auf, sorgen animierte Dialog-Szenen wie diese hier für ein stetiges Voranschreiten der Hintergrundgeschichte.

Dating im Kerker

Dass hier mehr als nur ein kleines Nebenspiel in der Mache ist, beweist ein Blick auf das verantwortliche Team dahinter. Für *Persona Q* hat Atlus viele Schlüsselfiguren der firmeneigenen *Etrian Odyssey*-Reihe dazugeholt, die sich vor allem um Gameplay und Leveldesign kümmern, sobald es in die Labyrinth-Welten geht. Während ihr auf dem oberen Bildschirm aus der Ego-Perspektive die Verliese erforscht, könnt ihr auf dem Touchscreen eure eigene Karte zeichnen, wichtige Stellen markieren und gefährliche Monster im Auge behalten. Anders als bei normalen Gegnern, die zufällig erscheinen, solltet ihr vor den dicken Brocken fürs Erste Reißaus nehmen, da eure Truppe definitiv noch zu schwach ist. Die Gruppenkonstellation für Dungeon-Ausflüge bleibt indes euch selbst überlassen und kann aus allen Charakteren bestehen, welche schon bei *Persona 3* und *4* in den Kampf ziehen konnten. Die beiden einzigen Begrenzungen hierbei: Ihr müsst euch auf fünf Figuren pro Beutezug festlegen und hier eine gute Mischung finden, damit keine einseitige und zum Scheitern verurteile Party nur aus Heilern oder Nahkämpfern loszieht. Anders als in den Vorlagen können eure Charaktere hier mehrere Kampfgeister, sogenannte Personas, herbeibeschwören – und nicht nur einen einzigen. Das dürfte für mehr Abwechslung sorgen und ihr bekommt gleichzeitig auch erweiterte Optionen, um eure Gruppe weiter zu spezialisieren und auf eure Bedürfnisse anzupassen. Zudem will Atlus laut eigener Aussage die *Persona*-Fans nicht verschrecken. Doch es bleibt abzuwarten, wie groß die Daily-Life- und Dating-Komponenten in *Persona Q* ausfallen werden. Wahrhaft himmelhohe Erwartungen haben wir bei Sound und Grafik: Beide Serien sind bekannt dafür, mit sehr guten Soundtracks aufzuwarten, von denen hoffentlich nur das Beste in *Persona Q* einfließt. Auch bei der Optik ist zu wünschen, dass das fantasievolle Artdesign von Persona sich gut mit dem Leveldesign eines *Etrian Odyssey* verbindet. Sollte das der Fall sein, wartet hier ein Spitzen-RPG auf euch. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Das für mich wichtigste 3DS-Spiel 2014 nähert sich mit riesigen Schritten."

Seit meiner frühesten Kindheit stelle ich mir bei diversen Spielen immer vor, wie es wohl wäre, wenn man sie mit anderen Titeln kombinierte. Die Male, wie oft der Gedanke schon Realität wurde, kann ich leider immer noch an einer Hand abzählen. *Mit Persona Q: Shadow of the Labyrinth* kommt nun aber endlich ein weiterer hinzu. Das bislang gezeigte Material der seit Juni erhältlichen Japan-Version bestätigt zum Glück auch meine bisher positiven Eindrücke. Die lange Entwicklungszeit von knapp vier Jahren macht deutlich, dass Atlus *Persona Q* nur das Beste aus beiden Serien mitgeben möchte. Bis es so weit ist, stopfe ich mich mit Katsudon voll und gehe mit Teddie ins Kino.

INFOS

Hersteller: Atlus
Entwickler: Atlus
Alternative: Etrian Odyssey IV
Termin: 28. November 2014

Screen-Info: Die Screenshots sind noch aus der japanischen Version entnommen, grafisch wird die deutsche Version damit aber identisch sein.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

CODE NAME: S.T.E.A.M.

Strategie Viele Punkte um wenig Dampf – diese recht oberflächliche Beschreibung wird dem neuesten Strategietitel von Nintendo eher weniger gerecht.

Dass unser aller Lieblingshersteller von Videospielen auf der diesjährigen E3 mächtig unter Druck stand, ist keine Neuheit. Schließlich galt es, der nach wie vor etwas schwächelnden Wii U ein starkes Portfolio für die kommenden Monate und Jahre zu verpassen. Wie ihr anhand der letzten Ausgabe sehen konntet, ist Nintendo dieser Versuch gelungen. Gleichzeitig muss der Publisher natürlich drauf Acht geben, seinen schon mit Erfolg gekrönten 3DS nicht zu vernachlässigen. Im Vergleich zur großen Schwester Wii U durfte sich der Handheld über deutlich weniger Spiele freuen. Mit *Code Name: S.T.E.A.M.* hatten die Macher von *Advance Wars* und *Fire Emblem* dann aber doch eine echte Überraschung parat.

Mit Volldampf voraus

Bevor eine allgemeine Verunsicherung aufkommt: Bei *Code Name: S.T.E.A.M.* handelt es sich nicht um einen vorübergehenden Titel, der kurz vor Schluss noch durch einen finalen Namen ersetzt wird. Die Abkürzung, voll ausgeschrieben steht sie für *Strike Team Eliminating the Alien Menace*, ist auch ein Wortspiel mit dem englischen Wort für Dampf (Steam). Der gasförmige Stoff nimmt in vielerlei Hinsicht eine wichtige Rolle in *S.T.E.A.M.* ein. Angesiedelt in einem vom Steampunk-Genre inspirierten London, wird so gut wie jedes Fahrzeug und jedes Objekt per Dampfkraft angetrieben. Bei der Radartechnik scheint es aber noch zu mangeln, weshalb es außerirdischen Invasoren gelungen ist, einen weltweit koordinierten Angriff auf die Erde zu starten.

Im Gegensatz zu *Fire Emblem* oder *Advance Wars* wird den Aliens keine eigene Armee entgegengeworfen, sondern ein hochspezialisiertes Team, bestehend aus bis zu fünf Mann. Im Verlauf der Kampagne treten zwar noch mehr Charaktere eurem Team bei, ins Gefecht führen dürft ihr jedoch nur einen Teil davon. Damit noch nicht genug: *S.T.E.A.M.* nimmt euch das sichere Gefühl des allgegenwärtigen Überblicks, indem es die Kamera direkt hinter die Figuren platziert. Ihr bekommt also immer nur das zu Gesicht, was auch eure Teammitglieder sehen können. Versteckte Aliens hinter Wänden oder Hindernissen, die ihr aus der Luft normalerweise sehen würdet, werden damit zu einer Bedrohung, mit der immer zu rechnen ist. Um diesem Schicksal entgegenzuwirken, müsst ihr Schlüsselpositionen auf dem

Da dem 3DS serienmäßig noch ein zweiter Analogstick fehlt, bewegt ihr die Kamera mithilfe dieser Eingabe direkt auf dem Touchscreen des Handhelds.

Höhere Positionen sind von Vorteil, weil ihr so weiter sehen könnt. Die Kehrseite der Medaille: Die Aliens haben ebenfalls einen guten Blick auf euch.

INTELLIGENTE LEUTE, INTELLIGENTE SOFTWARE

Intelligent Systems: Ein Entwickler, welcher heutzutage eng mit Nintendo verknüpft ist. Doch für welche Spiele ist das Studio eigentlich weltweit bekannt?

Wenn von einem Spiel aus dem Hause Nintendo die Rede ist, wird oft nicht groß nachgefragt, welches Entwicklerteam eigentlich genau hinter dem neuen Titel steht. Zugegeben, im Falle von Nintendo ist dies aufgrund der sehr hohen Qualitätsstandards oft nicht wirklich erwähnenswert. Seit den frühen NES-Zeiten gibt es jedoch einen Software-Entwickler, auf den immer wieder etwas genauer geschaut wird: Intelligent Systems. Genau wie Nintendo im traditionsreichen Kyoto angesiedelt, arbeiten beide Unternehmen seit mehreren Jahrzehnten erfolgreich zusammen. Im Westen fand Intelligent Systems, zumindest im größeren Rahmen, erst später Beachtung, als man sich entschloss, *Advance Wars* und *Fire Emblem* hierzulande auf den Markt zu bringen. Dabei sind beide Serien, in Europa und den USA erstmals 2003/2004 erschienen, schon bedeutend älter und bereicherten bereits das Portfolio des japanischen Famicom.

Taktik ist nicht alles

Obwohl *Fire Emblem* und *Advance Wars* die Hauptverantwortung für den guten Ruf von Intelligent Systems tragen, hat der Entwickler in seinem 28-jährigen Bestehen noch weitaus mehr produziert als nur die beiden Strategiereihen. Schon in den frühesten Firmenjahren wurde der Entwickler damit beauftragt, Modul-Umsetzungen diverser Nintendo-Titel vorzunehmen, die in Japan noch für das Famicom Disc System erschienen sind. Die helfende Hand anlegen musste man seitdem öfters, was der Support bei Spielen wie *Devil World*, *Golf* oder gar *Super Metroid* beweist. Auch in Sachen Hardware schenkte man Intelligent Systems vollstes Vertrauen: Die Development Kits, auf denen frühe Versionen oder Previews eines Titels laufen, entstehen noch heute beim Partnerunternehmen. Freiraum zur eigenen, kreativen Entfaltung wurde den Mannen ebenfalls immer gewährt. Sowohl *Paper Mario* als auch *WarioWare* gehen, nur mal als Beispiel, beide auf das Konto von Intelligent Systems.

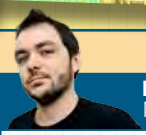
Schlachtfeld einnehmen, damit ihr von dort aus mit eurem Wachposten alles im Auge behaltet. Das beugt Überraschungen vor.

Gib Gas, Junge!

Einfach so zum gewünschten Ort hinlaufen, ist allerdings schwerer als gedacht. Jede Figur verfügt über einen bestimmten Vorrat an Dampf, der in einem Behälter auf dem Rücken transportiert wird. Der Inhalt findet sowohl beim Bewegen der Figur als auch beim Einsatz von Equipment Gebrauch, was stets mit Planung und Risiko verbunden ist. Soll man jetzt doch nach vorne preschen, um dem Außerirdischen den Rest zu geben? Genug Dampf für den Rückweg gibt es nicht und sollte das Alien unsere Attacke überleben, stehen wir als der Gelackmeierte da. Permanent sterben können eure Recken in *S.T.E.A.M.* nicht, aber ein erfolgreicher Ausgang der Mission ist mit jedem gefallenen Kumpanen unwahrscheinlicher. In den meisten Fällen ist Vorsicht geboten. Mit steigender Erfahrung werden eure Helden immer besser und fangen an, sich in diversen Kategorien zu spezialisieren. Daraus die Stärken und Schwächen für euer individuelles Team zu finden, ist die Herausforderung, der ihr euch in *S.T.E.A.M.* stellen müsst. So wie es aktuell den Anschein hat, werdet ihr euch der Gefahr nicht alleine stellen müssen. Als das Spiel erstmals präsentiert wurde, brachten die Entwickler ein interessantes Detail bezüglich Multiplayer zum Ausdruck. Die Aussage „Es wird kein Online Play geben, aber einen Multiplayer, der online ist“ mag ebenso fragwürdig wie vielleicht nicht eindeutig übersetzt sein. Doch macht sie neugierig darauf, was sich dahinter verbirgt. Eine Antwort wird Nintendo euch und uns noch etwas länger schuldig bleiben, da es noch keinen exakten Termin für *S.T.E.A.M.* gibt. Die vorgeführte, bereits spielbare Version befand sich jedoch schon in einem fortgeschrittenen Zustand, sodass ein langes Warten hier wohl nicht nötig sein wird.

Marco Cabibbo

Die untere Leiste verrät euch, wie viel Dampf ihr noch im Kanister habt. Teilt ihn euch gut ein, sonst steht ihr am Ende der Runde ganz schön blöd da.



MEINUNG
Marco Cabibbo

„Wie viele Dampf-Wortspiele es in den nächsten Monaten wohl geben wird?“

Ganz ehrlich: Zu Beginn der Präsentation von *Code Name: S.T.E.A.M.* war ich ein wenig enttäuscht. Sowohl das Setting des Spiels als auch die Charaktere sprechen mich thematisch eher weniger an. Da ziehe ich die pixeligen 2D-Panzer oder Pegasi doch vor. Nach und nach entfaltete das Spiel allerdings seine Faszination und machte klar, dass hier wohl eine taktisch anspruchsvolle Mischung aus *Valkyria Chronicles* und *X-COM* für den 3DS in der Mache ist. Beide Titel fordern den Spieler über den gesamten Verlauf hinweg mit einem nicht gerade einfachen Schwierigkeitsgrad – und genau das erhoffe ich mir auch von *S.T.E.A.M.* Das Weglassen eines Radars und der Fokus auf kleinere Team-Gefechte geben mir die Hoffnung, dass genau dies der Fall sein wird.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem
Termin: 2015

Screen-Info: Alle Screenshots, die ihr hier seht, stammen aus der ersten Präsentation, die Nintendo auf der E3 abgehalten hat.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 212 Seiten

Schritt für Schritt CSS und HTML lernen

SEO richtig einsetzen

Individuell und interaktiv mit Responsive Design

Photoshop beherrschen

Nur **€ 12,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 148 Seiten

- Die besten Werkzeug- und Trank-Rezepte
- Aufbautipps für Profis
- Mods sicher installieren, tolle Add-ons und Skins

Nur **€ 9,99**

Auf 164 Seiten

- Schritt-für-Schritt-Anleitungen
- Alle Einstellungen in iOS7
- Daten und Medien teilen
- Apps für kreative Ideen

Nur **€ 9,99**

NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION

Auf 164 Seiten

Die besten Android-Apps mit Praxis-Beispielen im Überblick

Noch mehr Produktivität

Dokumente, Videos, Fotos und Musik im Griff haben

Multimedia richtig managen

Nur **€ 9,99**

Auf 148 Seiten

- Programmieren lernen
- Erste Projekte: Minecraft-Server bauen, Spiele entwickeln
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Alles über Akustik-, E-Gitarren sowie erste Spielgrundlagen
- Spieltechniken & Musiktheorie
- Über 100 Audio- und Video-Tutorials auf CD

Nur € 12,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

Wii-U-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

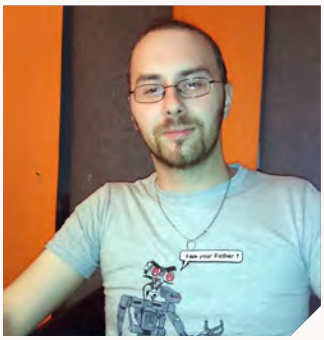
USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)



Spielt gerade: Super Mario Galaxy (Wii), Murdered: Soul Suspect (PS4)
Hört gerade: Shovel Knight Soundtrack
Sieht gerade: WM natürlich
Und sonst: Inspiriert von unserer Titelstory habe ich mal wieder Mario Galaxy ausgepackt und spiele es auf der Wii U nochmals durch. Und wenig überraschend macht Marios Weltall-Ausflug immer noch einen Riesenspaß. Noch mehr als ein neues Mario Galaxy würde ich mir aber einen Nachfolger zu Okami wünschen. Das wäre der absolute Hammer!

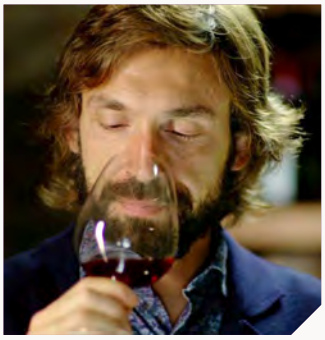
BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: XCOM: Enemy Within als Long-War-Mod auf dem PC. Und Sins of a Solar Empire mit einem Kumpel. Auch auf dem PC. Schaut mich nicht so an, da gibt's halt die meisten Strategiespiele!
Sieht gerade: Drachenzähmen Leicht Gemacht 2. Ganz fantastischer Film!
Und sonst: Bin gerade aus dem England-Urlaub bei einem guten Freund zurück und hatte auf der Rückreise richtig Schwein! Ein Tag nach meinem „Goodbye!" ist nämlich der Eurostar im Tunnel stecken geblieben. Ganz üble Sache!

UWE HÖNIG (40, Redakteur)

Spielt gerade: Resogun (PS4), Mario Kart 8 (Wii U), Golden Sun (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Mountain Stomp (soundcloud.com)
Und sonst: Derzeit besteht ein gefühlter Spielenotstand, da im Hochsommer bekanntlich nicht ganz so viele neue Games auf den Markt kommen. Nicht so schlimm, schließlich warten noch einige hochkarätige Titel darauf, durchgespielt zu werden! Beispielsweise Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney oder Donkey Kong Country: Tropical Freeze!

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)



Spielt gerade: Kunio Kun No Nekketsu Soccer League
Sieht gerade: Aldnoah.Zero, Hanamonogatari, Zankyou no Terror, Sailor Moon Crystal, Akame ga Kill!
Und sonst: Da geht sie sang- und klanglos vorbei, die WM für Italien. Zum Teil natürlich gerechterweise, von dem EM-Glanz vor zwei Jahren oder gar 2006 war so gut wie gar nichts zu sehen. Jetzt bleibt mir nur zu hoffen, dass der gute Herr Pirlo bald sein Weingut eröffnet und ich mir seinen edlen Tropfen importieren kann.

LUKAS SCHMID (25, Volontär)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U)
Hört gerade: Donovan – Catch the Wind
Sieht gerade: Person of Interest: Season 3, X-Men: Days of Future Past
Und sonst: Unglaublich, wie viel unnützes Zeug man während eines Umzugs so aus den hintersten Winkeln seiner Wohnung hervorzieht. Bevor die Umzugskisten beladen wurden, wurde deswegen erst einmal ordentlich entrümpelt und ausgemistet. Ob schlussendlich mehr Zeug in der neuen Wohnung oder im Müll gelandet ist, steht zur Debatte.

LARS KROMAT (41, Layout)

Spielt gerade: verrückt
Hört gerade: Alter Bridge und Mark Tremonti
Sieht gerade: Broadchurch (TV-Serie)
Und sonst: Zum Frühstück gab es heute Toast mit wunderbarer Bio-Schoko-Nuss-Creme, und Obst. Mittags gab es ein Schnitzelsandwich vom Metzger, und Obst. Heute Abend werde ich fantastisch grillen, ohne Obst. Und mit diesen interessanten Details aus meinem Leben habe ich es wieder einmal geschafft, diesen Kasten zu füllen.

MICHAEL HEYMANN (24, Praktikant)

Spielt gerade: Golden Sun (Wii U)
Hört gerade: Kollegah – King
Sieht gerade: Lost – Staffel 2
Und sonst: Gerade erst wieder Golden Sun: Die dunkle Dämmerung für Nintendo DS durchgespielt, schon beginnt die Geschichte von Isaac und seinen Freunden für mich auf der Wii U von Neuem. Sympathische Charaktere, wunderschöne Musik und eine tolle Geschichte – mir fällt es schwer, von dieser Perle die Finger zu lassen. Da kann ich nur hoffen, dass Teil 2 nicht lange auf sich warten lässt.

STEFANIE GROSS (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U), Tomodachi Life (3DS)
Hört gerade: Coole Remixes auf Youtube
Sieht gerade: wahrscheinlich mehr Fußballspiele an als all meine männlichen Bekannten zusammen.
Und sonst: Habe mich beim diesjährigen Comic Salon unters Volk gemischt, überteuertes Merchandise gekauft und diverse Streetpass-Begegnungen abgesahnt. Auch zu ein paar Cosplayern durfte ich mich gesellen, obwohl ich nicht mal verkleidet war.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Guacamelee!	Guacamelee!	Conception 2	Guacamelee!
FLOP-TITEL	Transformers	Transformers	Pokémon Art Academy	Transformers
Wii Sports Club (Wii U) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 42	*Wii Sports* habe ich auf der Wii ab und an gerne für launige Mehrspieler-Runden eingelegt. Durch die präzisere Bewegungserkennung auf der Wii U ist's nicht ganz so zugänglich wie zuvor, macht aber noch immer Spaß. **7**	Mit Freunden ist eine Runde Bowling, Baseball oder Tennis immer ein ordentlicher Spaß. Das Beste an *Wii Sports Cub* ist, dass man nix erklären muss und jeder direkt loslegen kann. Solo find ich's aber öde. **7**	Eine charmante Idee, die Nintendo vor so vielen Jahren eine Menge Kohle einbrachte. Auch ich hatte damals mit *Wii Sports* meinen Spaß, doch mittlerweile bin ich des virtuellen Sporttreibens eher überdrüssig. **6**	Wow, eine neue Sportspiele-Sammlung für eine Nintendo-Konsole? Dann kann ich ja jetzt endlich ein Ankleidezimmer an meine Villa aus *Wii Sports*-Verpackungen anbauen – direkt neben dem Gästehaus! **7**
One Piece: Unlimited W. R. (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 40	Im Rahmen einer Vorschau, die ich vor ein paar Ausgaben zu dem Spiel geschrieben habe, bin ich auf den *One Piece*-Geschmack gekommen. Das fertige Spiel bestätigt meinen positiven Ersteindruck zum Glück. **7**	Im Gegensatz zum lieben Marco mag ich *One Piece* sehr, vor allem wegen des Humors und der einzigartigen Charaktere. Und wenn es um Spieleumsetzungen geht, zählt *Unlimited World Red* zu den besseren. **7**	Jedes Mal, wenn ein Titel von *One Piece* auf diesen Seiten auftaucht, kann ich mich nur wiederholen: Ich halte die Serie für wahnsinnig überschätzt und daher kümmert mich auch dieses Spiel eher weniger. **6**	Marco, dieser alte Kostverächter! Wie kann man nur Lorenor Zorro versus Mister One ein Nein entgegengrummeln?! Sünde, sage ich! Genau wie eher mäßige *One Piece*-Spiele. *Red* ist aber schon in Ordnung. **7**
Transformers: The Dark Spark (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 4,0 // Test S. 44	Schwer zu glauben, dass ein *Transformers*-Spiel die „Qualität" der vier Kino-Machwerke noch unterbieten kann. *The Dark Spark* gelingt dieses Kunststück mühelos. Da spiele ich lieber Wandanstarren. **3**	Die Kinofilme finde ich ja im Rahmen von Popcorn-Action-Kino völlig okay. Die schlimme Versoftung für Wii U kann mir hingegen getrost gestohlen bleiben. Immerhin ist die Strategie-Umsetzung für 3DS ganz gut. **5**	Oh, mit Freuden setzte ich mich 2007 in den Kinosaal, um den ersten *Transformers*-Film zu schauen. Ich wurde grauenhaft enttäuscht, wie auch vom Rest. Dieses Machwerk setzt dem Schund die Krone auf. **3**	Ich bin gerade aus dem England-Urlaub zurück. Dort habe ich mir auch den neuesten *Transformers*-Streifen reingezogen. Das einzig Gute, was ich zum Spiel sagen kann: Es ist besser als der Film … **5**
Guacamelee! S. T. Ch. Ed. (Wii U eShop) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 46	Nachdem ich aus zeitlichen Gründen bisher nicht dazu gekommen bin, *Guacamelee!* auf anderen Konsolen zu spielen, habe ich mich auf der Wii U endlich ins Abenteuer stürzen können – und bin schwer begeistert. **9**	*Guacamelee!* ist nicht nur ein fabelhafter Mix aus *Castlevania* und *Metroid*, es bietet sogar zig tolle Anspielungen sowie einen charmanten Humor. Und obendrein gibt's ja noch die Neuerung in der Wii-U-Fassung. **9**	Wenn ein Spiel jede Menge Andeutungen zu diversen Klassikern des Mediums macht und sich in Sachen Gameplay auf deren Stärken verlässt, hat man grundsätzlich immer meine ungeteilte Aufmerksamkeit. **9**	Jawoll, *Guacamelee!* ist auch auf der Wii U ein feines Teil. Für Metroidvanias kann man mich immer begeistern – und dann bringt dieses schöne Stück auch noch jede Menge (Spiel-)Witz und neue Features mit! **8**
Conception 2 (3DS eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 60	Spaß macht *Conception 2* irgendwie schon. Trotzdem bin ich auch nach längerer Spielzeit nicht wirklich mit dem Titel warm geworden. Das liegt wohl primär am Stil und dem Setting, die an meinem Geschmack vorbeigehen. **7**	*Conception 2* ist eines dieser Spiele, die ich erst ewig nicht auf dem Schirm hatte und bei denen ich mich hinterher wundere, wie ich es so lange übersehen konnte. Genau für solche Games ist der eShop eine wahre Goldgrube. **8**	*Conception 2* ist eine dieser Perlen, die man lange polieren muss, bis der Glanz zum Vorschein kommt. Es gibt jede Menge qualitativen Content und der sexuelle Inhalt ist weit weniger prall als in *Senran Kagura*. **9**	Nee, das ist weder spielerisch noch stilistisch mein Ding. Das Setting passt mir sogar noch weniger in den Kram. Ich erkenne aber an, dass man sich in *Conception 2* so richtig verbeißen kann und wohl auch muss. **7**
Color Zen (Wii U/3DS eShop) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 61	Bezüglich Knobelspielen sind Wii U und 3DS ausreichend versorgt. *Color Zen* macht zwar Spaß, es gibt aber einfach zu viele ähnliche Spiele, die ihre Sache noch ein ganzes Stück besser machen. **6**	Auf dem Weg zur Arbeit und wieder zurück habe ich grundsätzlich meine Handhelds griffbereit. Und für die etwa zehn Minuten U-Bahn-Fahrt ist *Color Zen* mit seinen kurzen Levels genau das Richtige. **7**	Ein abstraktes Spiel, das nur auf den ersten Blick kompliziert wirkt. Nach einer kurzen Einarbeitungszeit geht es relativ flott. Ich selbst packe dann aber lieber wieder *Puyopuyo Tetris* aus. **7**	Sieht irgendwie aus wie das romantische Endprodukt aus einer Beziehung zwischen *Qix* und *2048*. Zudem spielt es sich noch ziemlich gut. Clever, unterhaltsam, unaufdinglich und entspannt. Ich find's schön! **7**

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

BÄM!

Abbildungen ähnlich.

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

www.bamaward.de

computec MEDIA

powered by GAMINGAID e.V. spielend helfen

SAE INSTITUTE Creative Media Education

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	Juli		
Test S. 42	Wii Sports Club	Nintendo	11. Juli 2014
	2014/2015		
	UPDATE Hyrule Warriors	Nintendo	19. September 2014
	Falling Skies: The Game	Little Orbit	23. September 2014
	Costume Quest 2	Mifnight City	Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
	Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
	UPDATE Project Cars	Bandai Namco	November 2014
	Sonic Boom: Rise of Lyric	Sega	November 2014
	Bayonetta 1 + 2	Nintendo	Oktober 2014
	Just Dance 2015	Ubisoft	23. Oktober 2014
	Disney Infinity: Marvel Sup. Her. (2.0 Ed.)	Disney Interactive	Herbst 2014
	Lego Batman 3: Beyond Gotham	Warner Interactive	Herbst 2014
	Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	Ende 2014
	Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	Ende 2014
	Watch Dogs	Ubisoft	Ende 2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
	Mario Maker	Nintendo	Anfang 2015
	Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
	Splatoon	Nintendo	Anfang 2015
	Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 24	Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	2015
	Mario Party 10	Nintendo	2015
	Mario vs. Donkey Kong Wii U	Nintendo	2015
	Project Guard	Nintendo	2015
	Star Fox Wii U	Nintendo	2015
	The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
	Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
	Weitere Ankündigungen		
	Devil's Third	Nintendo	Nicht bekannt
	Fatal Frame	Nintendo	Nicht bekannt
	Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
	Wii U eShop		
Test S. 64	UPDATE Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	03. Juli 2014
	NEU Flowerworks HD: Follie's Adventure	Nocturnal	03. Juli 2014
Test S. 46	UPDATE Guacamelee! – Super Turbo Champ. Ed.	Drinkbox	03. Juli 2014
	90's Arcade Racer	Nicalis	Sommer 2014
	Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	Sommer 2014
	Infinity Runner	Wales Interactive	Sommer 2014
	Nihilumbra	Beautifun Games	Sommer 2014
	Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Sommer 2014
	Tengami	Nyamyam	Sommer 2014
	Wooden Sen'Sey	Upper Byte	Sommer 2014
	Art of Balance	Shin'en	2. Quartal 2014
	6180 to the Moon	Turtle Cream	3. Quartal 2014
	Cubemen 2	Nnooo	3. Quartal 2014
	Pier Solar and the Great Architects	WaterMelon	3. Quartal 2014
	Starwhal: Just the Tip	Breakfall	3. Quartal 2014
	Stealth Inc. 2	Curve DIgital	3. Quartal 2014
	Affordable Space Adventures	KnapNok Games	Herbst 2014
	Chariot	Prima Originals	Herbst 2014
	Citizens of Earth	Atlus	Herbst 2014
	Steam World Dig	Image & Form	Herbst 2014
	Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	4. Quartal 2014
	Lone Survivor	Curve Digital	4. Quartal 2014
	Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	4. Quartal 2014
	Twisted Fusion	Leuvision	4. Quartal 2014
	Alphadia Genesis	Natsume Inc.	Ende 2014
	UPDATE Hyper Light Driver	Heart Machine	Ende 2014

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Art Academy Wii U	Nintendo	2014
A.N.N.E.	Gamesbymo	2014
Aztez	Team Colorblind	2014
Assault Android Cactus	Witch Beam	2014
A World of Keflings	NinjaBee	2014
Bombing Bastards	Sanuk Games	2014
Chimpuzzle	CW Games	2014
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014
Dex	Treadlocks	2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
FAST Racing Neo	Shin'en	2014
Flavoured Cats	CW Games	2014
Forced	BetaDwarf	2014
forma.8	MixedBag	2014
Ittle Dew	Ludosity	2014
Knytt Underground	Ripstone	2014
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014
March of War	ISOTX	2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2014
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2014
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Stick It to the Man	Zoink!	2014
Teslagrad	Rain Games	2014
The Fall	Over The Moon	2014
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Road Redemption	Darkseas Games	2014
Wonder Flick	Level-5	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Adventure Island	Konami	03. Juli 2014
UPDATE Pop'n TwinBee	Konami	10. Juli 2014
Breath of Fire	Capcom	2014
Demon's Crest	Capcom	2014
Gargoyle's Quest 2: The Demon Darkness	Capcom	2014
Mega Man Battle Chip Challenge	Capcom	2014
Mega Man Battle Network	Capcom	2014
Mega Man V	Capcom	2014
Mega Man VI	Capcom	2014
Mega Man VII	Capcom	2014
Mega Man X3	Capcom	2014
Mega Man Zero	Capcom	2014
Mighty Final Fight	Capcom	2014
Street Fighter 2010	Capcom	2014
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Zero 2	Capcom	Nicht bekannt
Namco Museum	Bandai Namco	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition	Tecmo Koei	Nicht bekannt
Pop'n TwinBee: Rainbow Bell Adventures	Konami	Nicht bekannt
Super Mario Ball	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

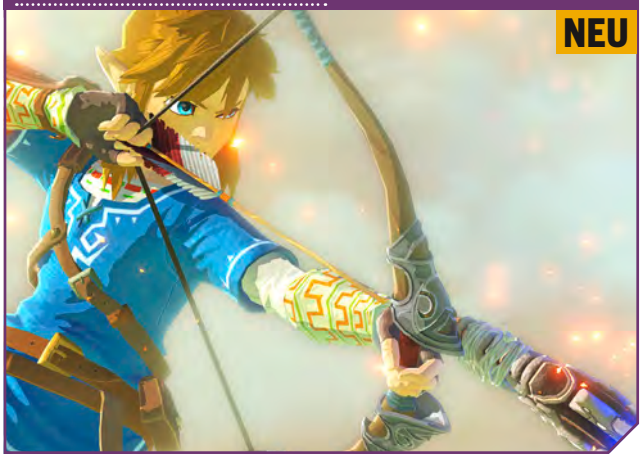
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli		
Test S. 48 UPDATE Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival	Konami	03. Juli 2014
Test S. 49 Pokémon Art Academy	Nintendo	04. Juli 2014
2014/2015		
Scooby Doo! & Looney Toons C. U.: A.	Warner Interactive	August 2014
FIFA 2015	Electronic Arts	September 2014
Disney Violetta: Rhythm & Music	Little Orbit	19. September 2014
Vorschau S. 26 Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call	Koch Media	19. September 2014
Winx Club: Alfea	Little Orbit	23. September 2014
UPDATE Fantasy Life	Level 5	26. September 2014
Cooking Mama 5: Bon Appetit	Majesco	Oktober 2014
Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Oktober 2014
Tenkai Knights: Brave Battle	Bandai Namco	Oktober 2014
Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	03. Oktober 2014
Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
Big Hero 6	Gamemill	28. Oktober 2014
Cartoon Network: Backlot Party	Little Orbit	28. Oktober 2014
Disney Planes: Fire & Rescue	Little Orbit	04. November 2014
Adventure Time: The Secret of the N. K.	Little Orbit	18. November 2014
Pokémon Omega Rubin	Nintendo	21. November 2014
Pokémon Alpha Saphir	Nintendo	21. November 2014
NEU FIFA 15	Electronic Arts	November 2014
Sonic Boom: Shattered Crystal	Sega	November 2014
Lego Ninjago: Nindroids	Warner Interactive	Sommer 2014
NEU Teenage Mutant Ninja Turtles	Activision	Sommer 2014
Harvest Moon 3D: The Lost Valley	Natsume	Herbst 2014
Lego Batman 3: Beyond Gotham	Warner Interactive	Herbst 2014
Vorschau S. 28 Persona Q: Shadow of the Labyrinth	Atlus	Herbst 2014
Saban's Power Rangers Super Megaforce	Bandai Namco	Herbst 2014
Shin Megami Tensei IV	Atlus	3. Quartal 2014
NEU WRC 2014	Bigben Interactive	4. Quartal 2014
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2014
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2014
One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
UPDATE Monster Hunter 4 Ultimate	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 30 NEU Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	2015
NEU Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
NEU Hatsune Miku: Project Mirai Remix	Sega	2015
Weitere Ankündigungen		
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Comic Studio	Collavier	Nicht bekannt
Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Story of Seasons	XSEED	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
3DS eShop		
Chibi-Robo: Let's Go, Photo	Nintendo	03. Juli 2014 Test S. 61
NEU Quell Reflect	Circle Entertainment	03. Juli 2014
NEU Squids Odyssey	The Game Bakers	03. Juli 2014
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	August 2014
NEU KORG DSN-12	Detune	September 2014
Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Sommer 2014
Siesta Fiesta	Mojo Bones	Sommer 2014
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	Sommer 2014
Whoa Dave!	Gaijin Games	Sommer 2014
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	3. Quartal 2014
Citizens of Earth	Atlus	Herbst 2014
Gunman Clive 2	Hörberg Productions	Herbst 2014
Blast 'em Bunnies	Nnooo	4. Quartal 2014
UPDATE Moon Chronicles	Renegade Kid	4. Quartal 2014
Treasurenauts	Renegade Kid	4. Quartal 2014
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	Capcom	Ende 2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
Grinsia	Nicalis	2014
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2014
Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Strike Force Foxx	Big John Games	2014
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e5	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
NEU Pokémon Trading Card Game	Nintendo	10. Juli 2014
NEU Harvest Moon 2	Natsume	2014
Game & Watch Gallery 3	Nintendo	Nicht bekannt
Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Lufia: The Legend Returns	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
Mighty Final Fight	Capcom	Nicht bekannt
Pac-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Street Fighter 2010	Capcom	Nicht bekannt
Xtreme Sports	WayForward	Nicht bekannt

THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015



CODE NAME: S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2015

Charaktere und Story sind *One Piece*-typisch total schräg. Fans der Animes und Mangas fühlen sich sofort wohl, alle andere haben es schwer, mitzukommen.

In der Stadt bitten euch die Leute, verschiedene Gebäude zu errichten.

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED

Action-Adventure Die Strohhutpiraten sind wieder auf Achse und bekommen es diesmal mit einem ganz neuen Bösewicht zu tun.

Videospielabenteuer rund um die Helden von *One Piece* gab es schon viele. Kein Wunder, schließlich hat die Mangareihe selbst den Kultklassiker *Dragon Ball* in Sachen Popularität und Erfolg überholt. Ist *One Piece: Unlimited World Red* also nur noch eines unter vielen Videospielen im Meer der Lizenzumsetzungen? Ja und nein. Denn natürlich greift *Unlimited World Red* die Vorlage auf und richtet sich ganz gezielt an Fans der Mangas und der Animeserie. Doch gleichzeitig ist *Unlimited World Red* auch eine untypische Lizenzumsetzung, da es auf eine eigenständige Handlung setzt, die *One Piece*-Schöpfer Eihiiro Oda extra für das Spiel geschrieben hat. Darin müssen Ruffy und seine Piratenfreunde gegen den „Roten Grafen Redfield“ antreten und herausfinden, was er im Schilde führt. Skurril: Obwohl die Story an sich neu ist, kämpft ihr durchgehend mit alten Widersachern der Strohhutbande in genau den Settings, die man auch aus der Serie kennt.

Mit Gummifäusten zum Sieg

Alleine oder mit einem Freund im Koop stapft ihr also durch schlauchige und leider reichlich trostlose Umgebungen, verkloppt diverse Gegner und sammelt allerhand Schätze ein. Mit leichten und harten Schlägen bildet ihr Combos, mit denen ihr die meist kaum herausfordernden Gegner fix zur Strecke bringt. Wenn es doch mal brenzlig wird, könnt ihr durch rechtzeitiges Drücken der eingeblendeten Taste vielen gegnerischen Attacken zudem ausweichen. Wirklich nötig ist das aber nur in den Bosskämpfen, die im Gegensatz zu den gewöhnlichen Kämpfen etwas mehr von euch abverlangen. Abwechslung kommt durch die grundverschiedenen Kampftechniken der neun spielbaren Strohhutpiraten ins Spiel. Ruffy setzt gewohnt auf seinen dehnbaren Körper und verteilt Schellen und Tritte im Dauertakt, während Chopper als Schiffsarzt auch Heilungsfähigkeiten besitzt und Franky zum Beispiel sogar nützliche Geschütztürme errichten kann. Schlussendlich verlaufen die Keilereien aber immer im gleichen Muster, weshalb sich die Kämpfe mit der Zeit etwas abnutzen. Durchgehend gelungen ist dagegen die Umsetzung der Charaktere. Die farbenfrohe Grafik von *Unlimited World Red* fängt den charakteristischen Stil von Eihiiro Oda sehr gut ein und die Figuren sind alle genauso wunderbar bekloppt, wie man es aus der Vorlage kennt.

Toller Stadtausflug

Eine große Rolle spielt in *Unlimited World Red* das Erbeuten von Schätzen und die Dinge, die man dann mit ihnen anstellt. Von Gegnern, aus Truhen, von zerstörbaren Objekten, durch Minispiele

Abseits der Kämpfe erwarten euch auch einige Nebenbeschäftigungen und Minispiele. An bestimmten Stellen könnt ihr beispielsweise Fische fangen.

Einige der gegnerischen Attacken könnt ihr blocken oder sogar kontern – gutes Timing vorausgesetzt. Das ist besonders in den Bosskämpfen wichtig.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZTEST

Nicht nur auf der Wii U könnt ihr euch mit den Strohhutpiraten ins Abenteuer stürzen, auch auf dem 3DS geht die Piratenluzi ab. Tatsächlich hat die Handheldfassung sogar die Nase vorn!

Die Kämpfe gehen am 3DS ebenfalls gut von der Hand, allerdings ist die Kamera da ein klein wenig ungenauer.

Auch auf dem 3DS zählen die gut umgesetzten Charaktere und die Atmosphäre zu den Stärken des Spiels.

In Japan erschien *One Piece: Unlimited World Red* schon letztes Jahr und das ursprünglich exklusiv für den 3DS. Auch wenn die Wii-U-Umsetzung gut gelungen ist, merkt man diesen Umstand der 3DS-Fassung positiv an. Optisch muss sich die Handheldversion zum Beispiel keineswegs hinter der Konsolenumsetzung verstecken. Auch unterwegs sehen die Charaktere richtig gut aus und der *One Piece*-Stil ist toll getroffen. Ein großer Vorteil im Vergleich zur Konsolenumsetzung ist die sinnvolle Nutzung des unteren Bildschirms, auf dem ihr stets die Umgebungskarte erblickt. Das hilft, die Übersicht zu behalten, und sorgt für eine angenehmere Bedienung. Während ihr an der Wii U lokal nur zu zweit im Koop antreten könnt, unterstützt die 3DS-Umsetzung sogar bis zu vier Spieler sowie Streetpass-Funktionen. Ansonsten sind die beiden Versionen inhaltsgleich, ihr verkloppt also auch auf dem 3DS zahlreiche Gegner, sammelt Schätze, baut die Stadt aus und erlebt die gleiche Handlung. Unabhängig von der Version liegt übrigens auch ein Downloadcode für zehn Extrakostüme sowie das Bonusabenteuer „Feuerfaust & Strohhut“ bei, das ihr zusammen mit Ruffy und Ace bestreitet.

Termin: 27. Juni 2014
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Ganbarion
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

76

„Dank besserer Übersicht und mehr Features sogar noch einen Tick besser als auf Wii U.“

– ja, quasi überall her – erhaltet ihr auf euren Abenteuern verschiedene Gegenstände, die ihr nach dem Abschluss eines Gebietes mit in die Stadt Trans Town nehmt, die euch als Basis dient. Vornehmlich nutzt ihr den Kram, um die Stadt mit neuen Gebäuden auszubauen, die euch wiederum Vorteile bescheren. In der Taverne könnt ihr beispielsweise Nebenaufträge annehmen, in der Apotheke macht ihr aus Kräutern Heilungsgegenstände, in der Fabrik stellt ihr höherstufige Rohstoffe her oder verbessert eure Ausrüstung und im Restaurant können eure Helden lecker essen, um so dauerhaft ihre Statuswerte zu verbessern. Und das sind nur einige Beispiele für die vielen Dinge, die ihr in der Stadt machen könnt! Das ist eine schöne Ergänzung zu den doch eher seichten Kämpfen und es macht Spaß, die Stadt immer weiter auszubauen. Und wo wir gerade von Ergänzung sprechen: Abseits der Storykampagne habt ihr die Möglichkeit, euer Können auch in einem Kolosseums-Modus beweisen, der sogar seine eigene kleine Story bietet. **Viktor Eippert**

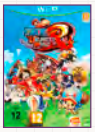
Die insgesamt nicht überragende, aber stimmige Grafik fängt den Stil und die Atmosphäre von *One Piece* gut ein.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Spaßige Klopperei für Fans der Serie, die Neueinsteiger außen vor lässt.“

Als angekündigt wurde, dass der Serienschöpfer von *One Piece* extra eine eigene Story für *Unlimited World Red* schreibt, war ich sehr gespannt darauf. Jetzt bin ich schon etwas enttäuscht, denn auch wenn die Rahmenhandlung wirklich neu ist, erlebt man trotzdem wieder die bereits bekannten Kämpfe gegen Crocodile, Cäsar Crown und Konsorten. Und auch die Kämpfe hätten mehr Abwechslung vertragen können. Nichtsdestotrotz machte mir *Unlimited World Red* Spaß, was vor allem an den Beschäftigungen abseits der Kämpfe sowie den typisch überzogenen Charakteren und Szenen liegt, für die man *One Piece* eben kennt. Wer sich im *One Piece*-Universum nicht gut auskennt, wird mit *Unlimited World Red* allerdings nicht viel anfangen können.

One Piece: Unlimited W. R.



Termin: 27. Juni 2014
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Ganbarion
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Stimmiger Anime-Stil, der die Vorlage bestens einfängt. Die Umgebungen sind jedoch ziemlich trist.

SOUND 7
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Musik und Soundeffekte sind weder auffällig gut noch schlecht. Nur japanische Vertonung!

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die Steuerung ist schnell erfasst und funktioniert gut. Leider werden die Features des Gamepad nicht genutzt.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Speichersystem: Nur in der Stadt möglich
Mit den zehn Storyepisoden, dem umfangreichen Kolosseums-Modus, den Nebenquests und dem Stadtausbau erwartet euch ein guter Umfang.

MEHRSPIELER 7
Im kooperativen Spiel macht die Klopperei nochmal mehr Spaß, ist aber auch leichter als solo.

PRO / CONTRA
- ✚ *One Piece*-Atmosphäre toll getroffen
- ✚ Stadtausbau und Crafting
- ✚ Charaktere spielen sich unterschiedlich
- ➖ Nur für Kenner der Anime-/Mangavorlage
- ➖ Kämpfe nutzen sich mit der Zeit ab
- ➖ Leveldesign nicht so prall

WiiU-FAKTOR 2
Ihr könnt das Spiel wahlweise am TV oder dem Bildschirm des Gamepads spielen. Das war's dann auch.

WERTUNG/FAZIT

74

„Typisch japanisches Action-Adventure, das sich explizit an Fans von *One Piece* richtet.“

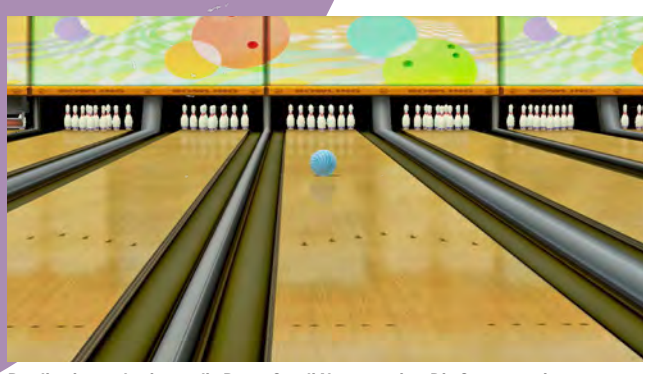
Wii SPORTS CLUB

Sport Das Wii-Massenphänomen *Wii Sports* erhält mit aufgehübschter Grafik und einigen neuen Features einen zweiten Auftritt auf der Wii U.

Eine der weisesten Entscheidungen Nintendos beim Release der Wii Ende 2006 war es, der Konsole die Minispiel-Sammlung *Wii Sports* gratis beizulegen. Die darin enthaltenen fünf Sportarten Tennis, Bowling, Baseball, Boxen und Golf zeigten auf beeindruckende Art und Weise das Potenzial der damals neuartigen Wii-Bewegungssteuerung und waren auch für Videospiel-Neulinge sofort zu verstehen. Allerdings musste sich der Mario-Konzern schon früh den Vorwurf gefallen lassen, das im Vorfeld aufgestellte Versprechen der 1:1-Bewegungserkennung nicht eingelöst zu haben. Acht Jahre später erlebt die Sport-Collection auf der Wii U in HD einen zweiten Frühling und verfügt dank Wii Motion Plus nun über die versprochene präzise Bewegungserkennung.

Online-Sportelei

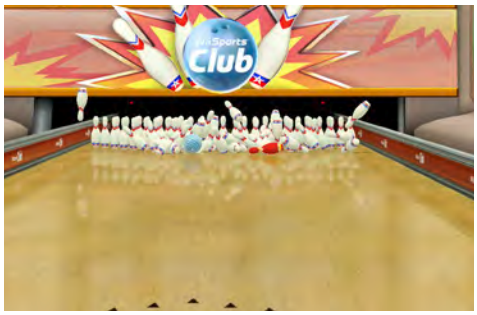
Doch das ist nicht die einzige Neuerung in *Wii Sports Club*, wie das Minispiel-Spektakel auf Nintendos neuer Konsole heißt. Ursprünglich nur als Download-Titel verfügbar, konnten sich Konsolen-Sportler die Disziplinen in den letzten Monaten einzeln herunterladen und wahlweise kaufen oder für einen bestimmten Zeitraum mieten. Die Retail-Variante vereint nun alle fünf Sportarten auf einer Disc und ist zum günstigen Preis von knapp 40



Bowling ist nach wie vor die Party-Gaudi Nummer eins. Die Steuerung ist etwas präziser als zuvor, am generellen Gameplay hat sich aber nichts geändert.

Beim Boxen kommen idealerweise zwei Wii-FBs mit Motion Plus auf einmal zum Einsatz. Das Nunchuk wird im Gegensatz zum Original-Spiel nicht unterstützt.

Baseball gehört neben Boxen zu den eher unspektakulären Sportarten, macht aber für kurze Zeit dennoch Spaß.



Wem das normale Bowlen zu langweilig wird, versucht sich an der Spezialvariante, bei der 100 Kegel bereitstehen.

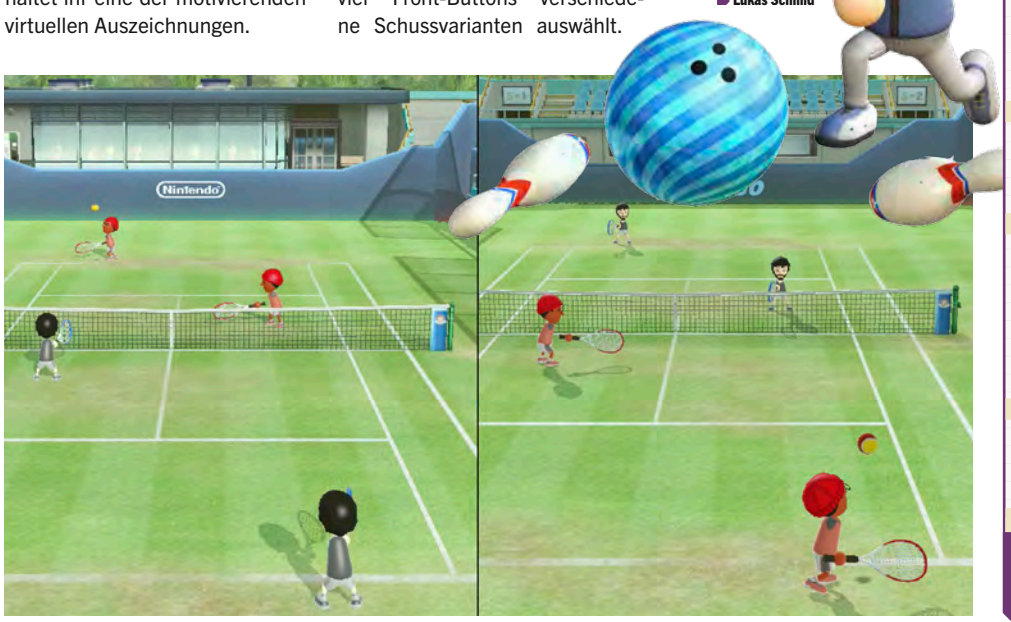
Euro zu haben. Die Inhalte sind aber dieselben wie in der Download-Variante. So steht euch neben dem eher mauen Singleplayer-Modus sowie dem lokalen Mehrspieler-Part in allen Disziplinen ein Wii-U-exklusiver Online-Modus zur Verfügung. Zusätzlich könnt ihr euch dank Internet-Anbindung den titelgebenden „Clubs" verschiedener Länder anschließen, woraufhin andere Online-Zocker mit motivierenden Sprüchen über Miiverse eure Erfolge auf dem Tenniscourt, dem Golfplatz oder dem Baseball-Feld kommentieren können. Weiterhin wurden die in letzter Zeit in zahlreichen Nintendo-Titeln enthaltenen Stempel, die als eine Art Äquivalent zu den Trophäen und Achievements auf den Playstation- und Xbox-Konsolen dienen, auch im Wii-U-Sportpaket inkludiert. Wenn ihr etwa beim Bowlen einen Strike schafft oder beim Golf eine tolle Runde hinlegt, erhaltet ihr eine der motivierenden virtuellen Auszeichnungen.

Wii-U-Fünfkampf

Die Sportarten selbst zeigen sich ähnlich wie auf der Wii, spielen sich durch Wii Motion Plus sowie einige Veränderungen aber wesentlich realitätsnaher und damit auch komplizierter als zuvor. Das zeigt sich vor allem beim Golf. Kleinste Veränderungen in eurer Haltung sorgen dafür, dass euer Schlag daneben geht. Zusätzlich sorgt das Gamepad als Abschlag-Punkt, auf dem euer Ball dargestellt wird, für zusätzliche Präzision. Beim Tennis reicht es nun nicht mehr, einfach grob in die Richtung des Balls zu schlagen. Stattdessen müsst ihr darauf achten, in welchem Winkel ihr den Schläger haltet und auch die eingesetzte Kraft richtig einschätzen. Baseball funktioniert relativ unverändert zum Original, wurde jedoch um eine neue Funktion erweitert: Nach dem Schlagen greift ihr zum Gamepad und beweist euch als Werfer, indem ihr mit den vier Front-Buttons verschiedene Schussvarianten auswählt.

Zudem dürft ihr bei besonders weiten Schlägen das Gamepad nutzen, um euch als Fänger zu beweisen. Beim Boxen klettert ihr nun mit zwei Wii-FBs statt Wii-FB und Nunchuk in den Ring. Dadurch werden eure Schläge besser erkannt, ihr benötigt aber auch mehr Taktik, während zuvor wildes Fuchteln meistens zum Sieg führte. All diese Neuerungen sorgen dafür, dass Gelegenheits-Spieler unter Umständen nicht so problemlos einsteigen können, wie es auf der Wii der Fall war. Nur Bowling zeigt sich beinahe unverändert und spielt sich ebenso simpel wie unterhaltsam – und ist somit unser klarer Mehrspieler-Favorit.

Lukas Schmid



Bis zu vier Sporthelden begeben sich beim Tennis auf das Feld. Dank Wii Motion Plus werden die Bewegungen exakt umgesetzt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Der bewegungsintensive Party-Spaß macht auch heute noch Laune."

Meine Güte, ist das lange her, als ich das letzte Mal in *Wii Sports* mein sportliches „Talent" unter Beweis gestellt habe! Trotz des scheinbar gleichen Aufbaus der Sportarten und der Funktionsweise der Steuerung zeigen sich schon nach kurzer Zeit zahlreiche Unterschiede. So werden eure Bewegungen dank Wii Motion Plus wesentlich präziser erkannt als in der Wii-Variante, wodurch sich die Sportarten ein ganzes Stück realistischer – und damit komplizierter – als zuvor spielen. Das ist zwar für Sport-Enthusiasten ein positiver Faktor, sorgt aber dafür, das *Wii Sports Club* nicht mehr ganz so massentauglich ist wie das Originalspiel. Im Ausgleich dafür bereiten die vielen kleinen und großen Verbesserungen viel Freude, etwa die Achievements und der gelungene Online-Multiplayer.

Wii Sports Club

Termin: 11. Juli 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 4
Schon auf der Wii war's kein Grafikknaller. Trotz HD-Texturen wirkt das Spiel heute hoffnungslos veraltet.

SOUND 5
Sprache/Text: -/Deutsch
Fröhliche, aber belanglose Melodien, die das sportliche Geschehen unauffällig untermalen.

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Anders als auf der Wii funktionieren normale Wii-FBs nicht. Die Steuerung passt, setzt aber manchmal aus.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: variabel
Speichersystem: automatisch
Man kann *Wii Sports Club* theoretisch alleine spielen. Viel Spaß wird man dann allerdings nicht haben.

MEHRSPIELER 8
Zu mehreren entfalten die diversen Sportarten erst ihr Potenzial. Gerade Tennis, Bowling und Golf machen mit drei Mitspielern oder online richtig viel Laune.

PRO / CONTRA
- ✚ Perfekt für Mehrspieler-Runden
- ✚ Abwechslungsreiche Disziplinen
- ✚ Sinnvolle Neuerungen
- ➖ Teilweise inkorrekte Bewegungserkennung
- ➖ Weniger zugänglich als auf Wii
- ➖ Grafisch von vorgestern

WiiU-FAKTOR 5
Das Gamepad braucht ihr für wenige Disziplinen, und selbst dort nur rudimentär. Gerade Golf wird aber trotzdem stark bereichert und gewinnt an Tiefe.

WERTUNG/FAZIT

70

***„Wii Sports Club* spielt sich komplizierter als die Wii-Version, macht aber trotzdem Spaß."**

Die KI rennt euch in den meisten Fällen blind vor die Flinte. Somit seid ihr taktisch wenig gefordert, wodurch schnell Langeweile bei den Kämpfen entsteht.

Diese Sicherheitsroboter können mächtig Schaden austeilen. Zum Glück habt ihr schwer bewaffnete Decepticon-Unterstützung dabei.

TRANSFORMERS THE DARK SPARK

Action Eine neue Bedrohung versucht die Welt ins Chaos zu stürzen! Zeit für Optimus Prime und seine Autobotkameraden, ein weiteres Mal unsere Erde zu retten. Wir rechnen mit keinem guten Ende …

Spektakuläre Maschinenschlachten, visuell beeindruckende Bilder und ein gut besetzter Cast: die *Transformers*-Filme begeistern seit 2007 Zuschauer auf der ganzen Welt. Sonnenklar, dass aufgrund des hohen Potenzials dieser Thematik die Videospielauftritte nicht fehlen dürfen. Dabei konnten die letzten Teile, die von den High Moon Studios entwickelt wurden, durchaus überzeugen und bei Liebhabern einen Stammplatz in der Vitrine finden. Der neuste Ableger, diesmal von Entwickler Edge of Reality, wird es allerdings schwer haben, selbst eingeschworene Fanherzen zu erobern.

Erzählerische Freiheit

Die Geschichte basiert auf dem gleichnamigen Film, welcher im Juli in den deutschen Kinos anläuft. Der Dark Spark, eine böse Variante des mächtigen All-Spark, gerät in die Hände von Lockdown, einem wenig spaßigen Zeitgenossen. Um der bevorstehenden Gefahr entgegenzutreten, sind Optimus Prime und Co. mit schweren Geschützen gewappnet und bereit, alles für den Planeten Erde zu geben. Allerdings steuert ihr nicht nur die „gute“ Seite – in stetig wechselnden Abschnitten erlebt ihr die Story auch aus Sicht eines Decepticons. Ein guter Ansatz, um etwas Abwechslung zu schaffen. Wäre da nicht der enttäuschende Rest des Spiels …

Immer gleich

Zu keinem Zeitpunkt des „Spielerlebnisses“ konnte uns das Gameplay wirklich fesseln. Schnödes Geballer, einschläfernde Sequenzen und maue Grafik: das Spiel besitzt keinerlei Höhepunkte und motiviert euch zu keinem Zeitpunkt, unbedingt das Ende sehen zu wollen. Die Waffenauswahl lässt sich zwar upgraden, bleibt aber dennoch überschaubar. Zudem kann jeder Bot eine andere Gestalt in Form eines bestimmten Gefährts annehmen. Sich daraus ergebende neue Waffenfähigkeiten wirken bei einigen Gegnern derart übermächtig, dass ihr jegliche Taktikfinesse getrost weglassen und einfach drauflos ballern könnt. Zumal viele KI-Gegner euch sowieso ziemlich bereitwillig vor Kimme und Korn laufen. Das hat in den Vorgängern noch besser geklappt.

Ein Lichtblick

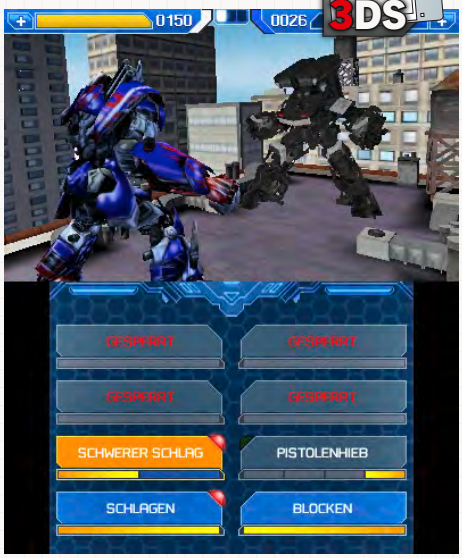
Einzig der Mehrspielerauftritt im Online-Koop hat uns durchaus Freude bereitet. Im sogenannten Eskalationsmodus, in dem sich bis zu vier Spieler in einem Wellenmodus gegen Gegnergruppen behaupten müssen, sieht man deutlich, welches Potenzial eigentlich hinter dem Ableger steckt. Spielt man zudem sekundäre Missionen im Hauptspiel durch, lassen sich neue Charaktere und Booster für den Mehrspielerpart frei-

Die Zwischensequenzen sind relativ erträglich anzusehen und im Vergleich zum Rest des Spiels zumindest ganz nett.

DIE 3DS-FASSUNG: TRANSFORMERS: THE DARK SPARK

Statt Actionge baller erwartet euch auf dem 3DS ein reines Taktikscharmützel im Stil von *Fire Emblem*.

Die Karte ist schlicht, aber übersichtlich. Mit Bumblebee kommen wir an die Kiste, mit Optimus greifen wir an.



Pro Kampf gibt es drei Runden. Jeder Angriff kostet Energie, die sich pro Zug nur um ein Feld auffüllt.

Dass die 3DS-Version nicht identisch mit dem großen Bruder sein konnte, war abzusehen. WayForward haben jedoch ein komplett anderes Gameplay verwendet und aus dem Actionspiel ein rundenbasiertes Strategie-Gefecht gemacht. Die einzige Gemeinsamkeit: Die Story ist natürlich gleich geblieben. In 32 Levels versucht ihr in klassischer *Fire Emblem*-Manier feindlichen Blechbüchsen den Garaus zu machen. Dabei stehen euch über 40 Charaktere zur Verfügung, welche ihr mit freischaltbarer Spezial-ausrüstung verstärken könnt. Zudem sind eure Bots in verschiedene strategische Gruppen unterteilt. So besitzen Angreifer eine höhere Angriffskraft, während Aufklärer höheres Tempo aufweisen. Weiterhin hat jede Maschine eine eigene Spezialfertigkeit zu bieten: Bumblebee kann befreundete Mitstreiter reparieren, während Crosshairs per Fernangriff auf weit entfernte Gegner feuert. Grafisch ist das 3DS-Abenteuer kein Feuerwerk. Auch die auf der Verpackung hochgelobten 3D-Kampfsequenzen sind langweilig. Das alles wirkt aber absolut harmlos, wenn man die Wii-U-Version gespielt hat. Denn im Vergleich dazu macht der 3DS-Ableger einiges besser und zeigt, dass *Transformers* als rundenbasiertes Strategiespiel gut funktionieren kann. Wer bei der Weltrettung also lieber in Ruhe überlegt, wie er seine Maschinen in die Schlacht schickt, greift zur Handheld-Variante.

Termin: 24. Juni 2014
Hersteller: Activision
Entwickler: WayForward
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

70

„Gutes Strategie-Autobotgekloppe, das dem Wii-U-Port zeigt, wie es richtig geht.“

schalten. Die Dauermotivation wird damit allerdings nur mäßig gesteigert.

Nach 12 Stunden Spielzeit bleibt leider nur Enttäuschung von *Transformers: The Dark Spark* zurück. An allen Ecken und Enden mangelt es an Ideenreichtum – das eintönige Spielprinzip ersetzt jede gängige Schlaftablette. Vielleicht wird ein möglicher Nachfolger wieder von den High Moon Studios übernommen. Das amerikanische Studio wusste auf jeden Fall, wie man Optimus Prime würdevoll in einem Spiel lobpreist.

Michael Heymann

Versucht ihr über den kleinen Krankenwagen zu springen, scheitert ihr an einer unsichtbaren Wand – nicht schön.

MEINUNG
Michael Heymann

„Nach den letzten guten Auftritten der Reihe fehlt dem neusten Teil leider etwas Öl im Getriebe“

Wie befürchtet, ist meine Vorahnung leider bestätigt worden. *Transformers: The Dark Spark* hat mich zu keinem Zeitpunkt überzeugt. Vielmehr war ich irgendwann genervt davon, immer wieder durch die schnöden, einfallslosen Levels zu steuern und einen hässlichen mechanischen Gegner nach dem anderen in den Robotertod zu schicken. Dabei bietet das *Transformers*-Universum doch genügend Spielraum für epische Schlachten, beeindruckende Welten und anständige Geschosse. Gut, in Sachen Waffengewalt hat *The Dark Spark* ein paar nette Wummen in petto. Als Fan der Filme und der gar nicht schlechten Vorgängerspiele hatte ich von *The Dark Spark* aber deutlich mehr erwartet.

Transformers: TDS

Termin: 24. Juni 14
Hersteller: Activision
Entwickler: Edge of Reality
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 5
Schnöde Kampfoptik und langweilige Umgebungen – nichts Besonderes.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Bekannte *Transformers*-Filmmusik harmoniert mit guten englischen Synchronsprechern.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☐
Etwas hakelige Steuerung; gerade die Autofahrten wirken unrealistisch stumpf.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: auto-matisch (*zwinker*)
Eintönige Schlachten ohne jeglichen Höhepunkt. Die Langzeitmotivation wird auch aufgrund der Handlung schon im Keim erstickt.

MEHRSPIELER 7
Die größte Stärke des Spiels ist der Eskalationsmodus. Bis zu vier Spieler hauen hier Gegnerwellen auf die Rübe.

PRO / CONTRA
- ✚ Sowohl Autobots als auch Decepticons spielbar
- ✚ Unterhaltsamer Mehrspielermodus
- ▬ Langweilige Charaktere
- ▬ Ödes Einzelspielergeballer
- ▬ Keinerlei Höhepunkte
- ▬ Grafisch mau

WiiU-FAKTOR 6
Ob auf dem großen oder kleinen Bildschirm – aufgrund der lahmen Grafik macht das keinen Unterschied.

WERTUNG/FAZIT

58

„*Transformers*-Fans erfreuen sich am guten Multiplayermodus – der Rest geht ins Kino.“

GUACAMELEE!
SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

N-ZONE Wii U HIT

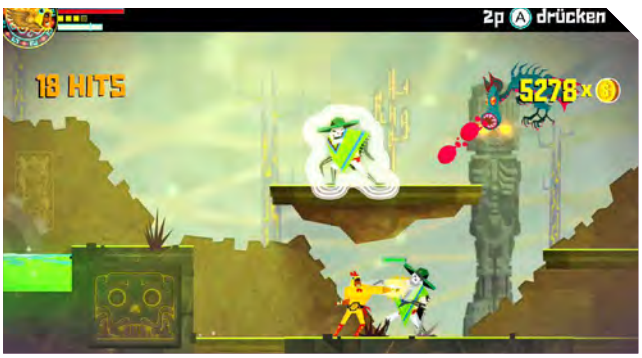
Action-Adventure Mexiko kann mehr als nur Tacos und Tequila: Dieser bunte Genre-Mix zollt wahren Klassikern des Videospiels seinen Respekt. Und wird dadurch selbst ganz groß.

Wer heutzutage nach Material zum Zocken sucht, hat dafür mehrere Anlaufstellen. Die normalste Variante von allen ist wohl ein simpler Marsch zum nächsten Videospielladen, wo es die neuesten Titel im Blockbuster-Format gibt. Im Umkehrschluss ist das genaue Gegenteil das akribische Durchforsten von alten Retro-Klassikern, sei es, um liebgewonnene Favoriten von früher neu zu entdecken oder etwas vollkommen Unbekanntes zu finden. Die dritte Variante, nämlich Download-Titel aus dem Internet für moderne Konsolen, beinhaltet ebenfalls oft vergangene Spiele, da so einige Genres früher weitaus präsenter waren als heutzutage. *Guacamelee!*, auf der Wii U in der aktuellsten *Super Turbo Championship Edition* als Download erhältlich, ist genau so ein Spiel und zelebriert vor allem eins: traditionelles Gameplay.

Puta Madre!

Dieses Hauptaugenmerk steht bei *Guacamelee!* von Anfang an im Mittelpunkt, weshalb man die zunächst eher flache Hintergrundgeschichte verschmerzen kann. Hauptcharakter Juan ist ein ganz normaler Mexikaner wie jeder andere auch, trifft nach langer Zeit seine Kindheitsfreundin/Tochter von El Presidente wieder und muss sie kurz darauf aus den knochigen Klauen des untoten Bösewichts Carlos Calaca befreien. Als simpler Sterblicher ist dies kaum möglich, doch glücklicherweise erhält Juan schon kurz

Da tritt selbst der mächtigste Wrestler die Flucht an: Am Ende dieser Verfolgungsjagd gibt es einen schönen Seitenhieb auf ein berühmtes Jump & Run.

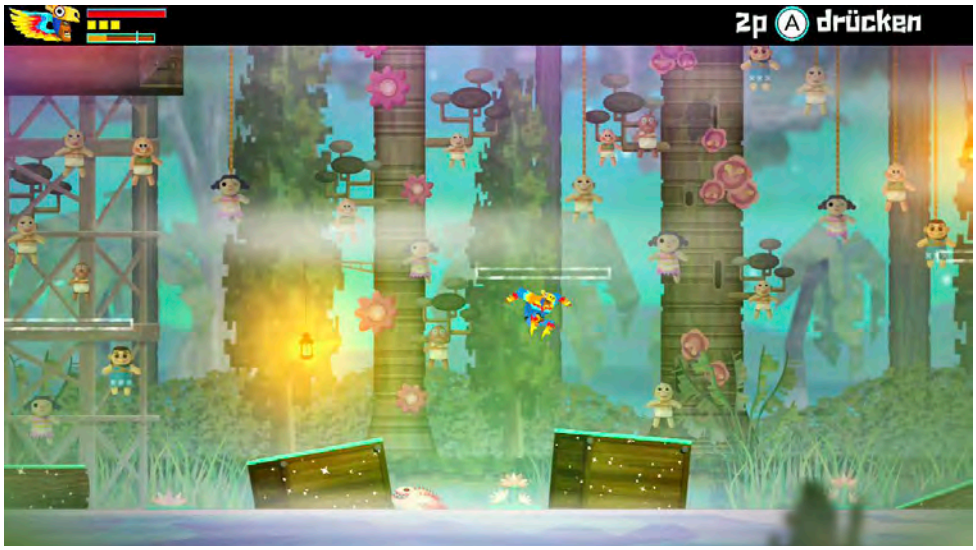


Später kommen vermehrt Gegner dazu, die über farbige Schutzfelder verfügen. Diese könnt ihr nur mit einem passenden Spezialangriff knacken.

Es gibt zwar keine Sprachausgabe, dafür ist die Übersetzung der deutschen Version hervorragend gelungen.

darauf eine mysteriöse Maske, die ihn zum mächtigen Luchador werden lässt, einem mexikanischen Wrestler. Einfach so zur feindlichen Residenz laufen und Carlos bei der Siesta stören ist aber nicht: Selbst als Luchador müsst ihr erst genügend Kräfte sammeln, um des Präsidenten Tochter wieder zu befreien. Zu diesem Zweck lauft ihr in Sidescroll-Manier durch unfassbar schön aufgezogene und abwechslungsreiche Welten, die sich jedoch nicht sofort komplett erschließen lassen. An vielen Stellen werdet ihr von eingefärbten Steinblöcken aufgehalten oder das nächstgelegene Plateau ist außerhalb eurer Reichweite. Erst mit neu erworbenen Fähigkeiten, die es an anderen Stellen zu holen gibt, kommt ihr an versperrten Durchgängen weiter. Wem das jetzt ein wenig bekannt vorkommt, der irrt nicht – die Macher von *Guacamelee!* haben sich sehr großzügig von Nintendos Meilenstein-Serie *Metroid* inspirieren lassen. Die gerade erwähnten Spielelemente sind dabei nicht mal das Einzige, hin und wieder sind auch Objekte im Hintergrund zu sehen, welche klar an die Weltraum-Odyssee von Samus Aran erinnern. Hinzu kommen noch zahlreiche weitere Anspielungen an *Super Mario*, *Castle Crashers*, *Star Wars* und viele mehr, was *Guacamelee!* einen wahren Überfluss an kulturellen Seitenhieben verleiht. Anders als in *Metroid* setzt ihr aber keine Schusswaffen ein, sondern verprügelt Gegner auf die verlässliche Brawler-Art. Uppercut, Stampfattacke, Dash-Angriff und all das, was in Prügelspielen zum alltäglichen Sortiment gehört, lernt Juan nach und nach dazu. Kombiniert werden diese neuen Bewegungsoptionen auch für ausgesprochen knifflige Geschicklichkeitseinlagen. Schade ist jedoch, dass ein Scheitern keine wirklichen Konsequenzen nach sich zieht und auch ein Großteil der Gegner erst gegen Ende gefährlicher wird. Richtig schön dagegen ist die Tatsache, dass in dem 14 Euro günstigen Spiel auch alle früheren DLC-Inhalte mit zusätzlichen Levels und Bossen enthalten sind.

Marco Cabibbo



Wie so manch andere Spiele auch beweist *Guacamelee!* eindrucksvoll: Tolle Grafik braucht keine Monster-Hardware.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Caramba! Ich verspüre einen unglaublichen Appetit auf Chili con Carne!“

Im Vorfeld hatte ich *Guacamelee!* wirklich nicht auf dem persönlichen Radar. Schon viele Spiele haben sich an der *Metroid*-Formel probiert und sind auf lange Sicht an der hohen Hürde gescheitert. Juan allerdings gelingt das Kunststück, beim Lauftempo von Samus mitzuhalten. Das Leveldesign ist wie beim großen Vorbild ausgesprochen gut gelungen und gibt euch bei jeder neuer Fertigkeit direkt die Gelegenheit, sie in der Praxis auszuprobieren. Hinzu kommen noch befriedigende Prügel-Mechaniken und ein perplex-kurioser Humor, der viele Klassiker wohlwollend auf die Schippe nimmt. Selbst wenn euch die mexikanische Thematik nicht wirklich zusagen sollte: Greift euch eine Tüte Nachos und gebt *Guacamelee!* eine Chance. Arriba Arriba Andale!

Guacamelee!

Termin: 3. Juli 2014
Hersteller: Drinkbox Studios
Entwickler: Drinkbox Studios
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 13,99 Euro

GRAFIK 8
Farbenfrohes Weltendesign mit scharfen Konturen. Erinnert ein bisschen an die *Rayman*-Titel.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Traditionelle Trompetenklänge aus Mexiko vermischen sich mit ins Ohr gehenden Retro-Sounds.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: Nichts Nennenswertes.
Auf Gimmicks verzichtet der Port von *Guacamelee!* und belässt die Steuerung ganz klassisch.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Speichersystem: Checkpoints/automatisch
So hervorragend die Einzelspieler-Erfahrung auch ausfällt, sie ist leider etwas kurz. Die neuen Inhalte verlängern den Spielspaß aber noch ein wenig.

MEHRSPIELER 8
Wie ihr beim Screenshot links sehen könnt, kann jederzeit ein Kumpel ins Spielgeschehen einsteigen.

PRO / CONTRA
- ✚ Tolle Charaktere und Nebenfiguren
- ✚ Superstimmige Spielwelt
- ✚ Wunderbar durchdachte Levels
- ✚ Koop-Einstieg jederzeit möglich
- ✚ Fordernde Sprungpassagen
- ➖ Kämpfe etwas zu leicht

WiiU-FAKTOR 4
Die Umsetzung für die Wii U geht nicht wirklich auf die Möglichkeiten des Gamepads ein.

WERTUNG/FAZIT

88

„Ein Pflichtkauf für jeden, der etwas mit dem *Metroid*-Prinzip anfangen kann.“

MEINUNG
Michael Heymann

„Als Fan des Kartenspiels habe ich mir von *Duel Carnival* mehr erhofft."

Erst kürzlich habe ich mir nach langer Zeit wieder ein Starterdeck gekauft. Synchrobeschwörungen, Nummernmonster – so etwas gab es zur Anfangszeit noch nicht. Ich persönlich finde die Neuerungen aber klasse, da sie das strategische Kartenspiel durchaus noch erweitern. Das Potenzial für ein tolles Videospiel ist also da, es wird aber kaum genutzt: Kein Online-Modus, kein Mehrspielermodus, fest vorgeschriebene Themendecks – wichtige Eckpunkte des *Yu-Gi-Oh!*-Erlebnisses wurden schlicht ignoriert. Zudem verleitet die ebenso diffuse wie langweilige Handlung zum Überspringen der Zwischensequenzen. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler das an sich gute Konzept im nächsten Teil in ein überzeugendes Spiel packen. Vielleicht sogar auf der Wii U.

Yu-Gi-Oh: ZWDC

Termin: 03. Juli 2014
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Keine Animationen von Monstern. Die Charaktere sehen animetypisch skurril, aber ordentlich aus.

SOUND 6
Sprache/Text: –/Deutsch
Netter Duellsound, der aber nicht weiter ins Gewicht fällt

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Deckmenü und Gespräche lassen sich allesamt über das Touchpad steuern.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Nach jedem Kampf wird abgespeichert. Verliert ihr, könnt ihr theoretisch ausschalten und das Duell neu beginnen. Im Menü könnt ihr euren Fortschritt jederzeit abspeichern.

MEHRSPIELER -
Unverständlicherweise kein Mehrspielermodus

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr einsteigerfreundlich
- ✚ Kostenloses Themendeck liegt bei
- ✚ Abwechslungsreiche Starterdecks …
- ✖ … die jedoch kaum aufrüstbar sind
- ✖ Kein Mehrspielermodus
- ✖ Langweilige Story

3DS-FAKTOR 6
Monsterbeschwörungen hätten spektakulär aussehen können – so nicht der Rede wert.

WERTUNG/FAZIT
„Trotz guter Ansätze scheitert *Zexal World Duel Carnival* am verschenkten Potenzial."

68

Bronk hat nur noch 800 Lebenspunkte. Mit 2.800 Angriff macht unsere Utopia kurzen Prozess mit ihm.

Auf der Weltkarte stehen einige Duellanten zum Kampf bereit. Wen ihr herausfordert, ist euch überlassen.

YU-GI-OH! ZEXAL WORLD DUEL CARNIVAL

Strategie Konami erhört endlich das Flehen aller 3DS-Kartenliebhaber und veröffentlicht das erste *Yu-Gi-Oh!* für Nintendos tragbare Konsole.

Ich rufe den mächtigen weißen Drachen mit eiskaltem Blick!" Wer diese Worte von Seto Kaiba noch kennt, gehört zu den glücklichen Menschen, die 2001 die Anfänge des *Yu-Gi-Oh!*-Sammelkartenspiels in Europa miterlebt haben. Ob auf dem Pausenhof oder im Nachmittagsprogramm auf RTL 2: ein Hype war geboren, der sich blitzartig auf dem Globus verbreitete. 13 Jahre später beehrt der neueste Ableger *Zexal World Duel Carnival* den 3DS. Allerdings ist es jetzt nicht mehr cool, wenn man einen weißen Drachen auf das Feld ruft – inzwischen sollte es schon ein priesterlicher „Sonnendrachen-Overlord von Heliopolis" sein …

Immer das Gleiche

Wer nicht auf dem aktuellen Stand der Animeserie ist, wird sich bezüglich der Story etwas verloren vorkommen. Zu Beginn stehen euch drei Charaktere mit jeweils eigenen Kampagnen zur Verfügung. Neben Serien-Protagonist Yuma Tsukomo und seinem Erzrivalen Reginald Castle erhält auch Nummernjäger Kite Tenjo seinen Auftritt. Später wächst die Zahl auf stolze zwölf Figuren aus der Serien-Historie samt individuellen Kampagnen an. Vom Kampf für das Gute bis hin zu Ruhm und Rache ist alles dabei. Allerdings ist die Geschichte ohnehin nur Nebensache – der Fokus liegt auf den Kartenmatches.

Zeit für ein Duell!

Neueinsteiger werden dauerhaft mit allen nötigen Regeln des Kartenspiels versorgt. Je nachdem für welchen Helden ihr euch entscheidet, erhaltet ihr ein Themendeck mit speziellen Karten. So spielt Kite seinen „Galaxieaugen-Photonendrachen" aus, während Yuma mit Vorliebe „Nummer 39: Utopia" auf seine Gegner hetzt. Standardmäßig besteht euer Deck aus 40 Karten: pro Charakter erhaltet ihr zusätzlich eine bestimmte Anzahl vorgegebener Verstärkungen. Wahrscheinlich sollten Neueinsteiger angesichts von aktuell knapp 5.000 existierender Karten auf diese Weise nicht überfordert werden. Fortgeschrittene Spieler dürften sich allerdings eingeschränkt fühlen, besonders da ihr weder Booster kaufen noch Decks vermischen dürft. Lediglich im freien Duell stehen euch alle Karten zur eigenen Gestaltung des Decks zur Verfügung. Unverständlicherweise haben die Entwickler auf einen Mehrspielermodus verzichtet – bei einem kompetitiven Kartenspiel wie *Yu-Gi-Oh!* ein riesiges Manko. Immerhin liegt der Retailfassung ein echtes Starterdeck bei, das mit einigen starken Karten aufwarten kann.

Michael Heymann

Unseren Haidrachen können wir nur mit vier aktiven Wassermonstern der Stufe vier beschwören – gar nicht so einfach.

So hat sich Tester Max an der *Pokémon Art Academy* weiterentwickelt: Das linke Bild von Pikachu entstand als Abschlussarbeit des Anfängerkurses. Im Studentenlehrgang lernte er dann, mit Schattierungen zu arbeiten (rechtes Bild).

POKÉMON ART ACADEMY

Zeichensoftware Schafft es diese Akademie, blutige Anfänger zu versierten Künstlern zu machen? Wir haben es im Test herausgefunden!

Pokémon Art Academy erfüllt grundsätzlich den gleichen Zweck wie jedes andere Spiel aus der *Art Academy*-Reihe: Es bringt euch bei, welche Effekte man beim Zeichnen und Malen von Bildern einsetzen kann, um sie professioneller wirken zu lassen. Der einzige Unterschied liegt darin, dass ihr diese Techniken hier am Beispiel diverser *Pokémon*-Figuren erlernt, und nicht anhand von Stillleben oder Ähnlichem.

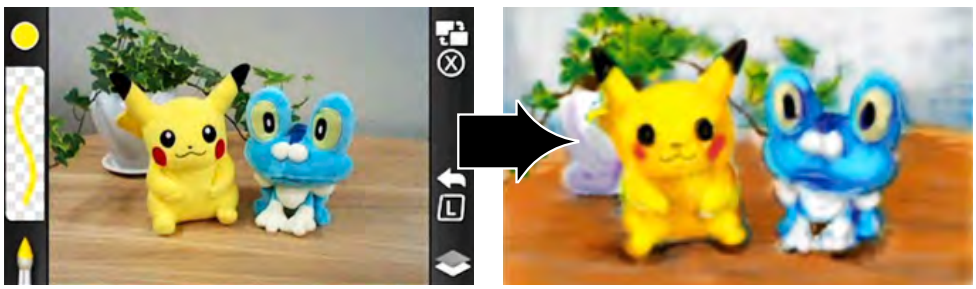
Drei Spielmodi

Damit ist auch die Zielgruppe klar: *Pokémon Art Academy* ist am besten für jüngere Pokémon-Fans mit Hang zum Künstlerischen geeignet. Diesen stehen insgesamt drei Spielmodi zur Verfügung: In „Lektionen" lernt ihr der Reihe nach in drei Kursen (Anfänger, Student und Absolvent), die zahlreichen Malwerkzeuge richtig zu verwenden. Der Modus „Schnellskizze" lässt euch Pokémon mit einfachen Formen wie Ditto oder Digda in wenigen Minuten zeichnen – daher ist er gut geeignet, wenn ihr einmal nur wenig Zeit haben solltet. „Freies Zeichnen" erlaubt euch schließlich, auf einer weißen Fläche alles zu malen, was euch gerade in den Sinn kommt. Dadurch legt *Pokémon Art Academy* den Fokus natürlich klar auf die Taschenmonster, kann aber auch wie jedes andere *Art Academy* genutzt werden.

Solider Titel für Kunstfreunde

Fertige Bilder werden in einem persönlichen Album abgespeichert und auf einer Karte im Stil des Sammelkartenspiels präsentiert. Die Motive kann man auch auf eine SD-Karte exportieren und so auf seinen Computer übertragen oder im Miiverse teilen. Das funktioniert allerdings etwas umständlich und nimmt Zeit in Anspruch. Vorbildlich ist dagegen die Steuerung umgesetzt worden: Mithilfe des Steuerkreuzes könnt ihr zum Beispiel an ein Bild heranzoomen, um genauer zu zeichnen. Mit dem Touchpen wählt ihr euer Zeichenwerkzeug schnell und präzise aus.

Am besten spielt ihr *Pokémon Art Academy* übrigens auf einem 3DS XL – dank seiner größeren Bildschirme könnt ihr dann genauer arbeiten. Mehr als zeichnen und immer wieder zeichnen tut ihr in diesem Spiel aber nicht – wer sich also nicht künstlerisch berufen fühlt, kann getrost die Finger von diesem solide umgesetzten Titel lassen. **Max Drews**



Wenn ihr Fotos auf eurer SD-Karte gespeichert habt, könnt ihr sie auf dem Topscreen anzeigen lassen, um sie im Modus „Freies Zeichnen" abzumalen. Dafür ist allerdings etwas Übung erforderlich, da es keine Hilfestellungen mehr gibt.

MEINUNG
Max Drews

„Punkt, Punkt, Komma, Strich … das ging doch so ähnlich, oder? Oder?!"

Ich gebe es gerne zu: Ich habe kein sonderliches Talent fürs Zeichnen. Mein größter Erfolg im Kunstunterricht war ein Werk im Stil von Picasso, bei dem ich kritzeln konnte, wie ich wollte. Aber *Pokémon Art Academy* schreibt sich ja genau das auf die Fahne: Auch blutige Anfänger zu kleinen Zeichen-Erfolgen führen zu können. Ob dem Spiel das gelingt, könnt ihr anhand meiner hier abgedruckten Bilder selbst beurteilen. Ich zumindest war überrascht, wie schnell ich einigermaßen ansehnliche Pokémon-Figuren malen konnte. Dennoch: Zu einem Künstler hat mich das Spiel nicht gemacht. Deswegen werde ich nach dem Test das Zeichnen denjenigen von euch überlassen, die es besser können. Und da gibt es garantiert einige!

Pokémon Art Academy

Termin: 4. Juli 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Headstrong Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
Die Grafik ist schön anzusehen – und gerade in den Lernlektionen zu Beginn eine echte Hilfe.

SOUND 5
Sprache/Text: -/Deutsch
Die seichte Musik kommt als nettes Beiwerk zum Zeichnen daher – nicht mehr und nicht weniger.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Während man eine Zeichnung anfertigt, geht die Steuerung gut und locker von der Hand.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: Variabel
Speichersystem: Optional nach jedem fertigen Bild.
Wer sich direkt zu Beginn im Modus „Freies Zeichnen" versucht, hat es natürlich deutlich schwerer als derjenige, der zunächst Anfängermissionen absolviert.

MEHRSPIELER -
Der rudimentäre Mehrspielermodus beschränkt sich darauf, dass ihr angefangene Bilder lokal an Freunde senden könnt, die dann eure Werke weiterzeichnen.

PRO / CONTRA
- ✚ Zeichnet Pokémon mithilfe nützlicher Anleitungen …
- ✚ … oder frei alles andere, was euch in den Sinn kommt
- ✚ Viele zur Verfügung stehende Werkzeuge
- ✚ Gute Lernkurve
- ➖ Bildexport gestaltet sich langwierig.
- ➖ Kein 3D-Effekt

3DS-FAKTOR 2
Das Spiel bietet keinen 3D-Effekt und macht auch von Mikrofon und Neigungssensoren keinen Gebrauch.

WERTUNG/FAZIT

72

„Junge Pokémon-Fans mit Spaß am Zeichnen schlagen zu – alle anderen besser nicht."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

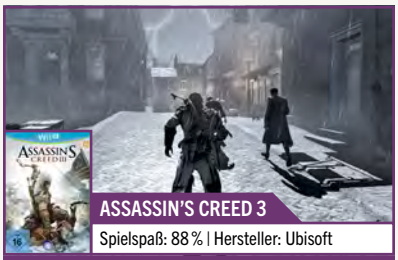
JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

- **Super Mario 3D World**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
  Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur Feinschliff, Story-Highlights und etwas mehr Persönlichkeit.

- **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix
- **ZombiU**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

(ACTION)-ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

- **Lego Marvel Super Heroes**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Skylanders: Swap Force**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

- **Injustice: Götter unter uns**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Marvel Avengers: Kampf um die Erde**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

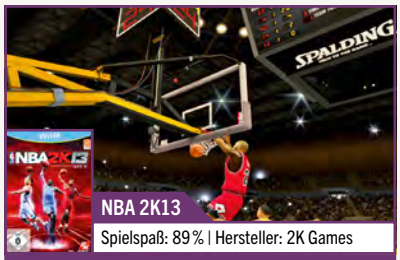
EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus.

- **Call of Duty: Black Ops 2**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision
- **007: Legends**
  Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

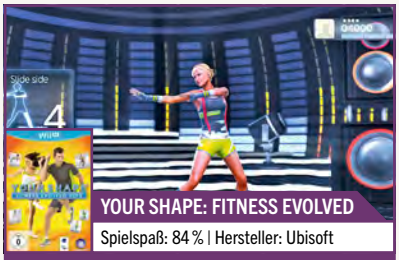


NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

- **Mario und Sonic: Sotschi 2014**
  Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

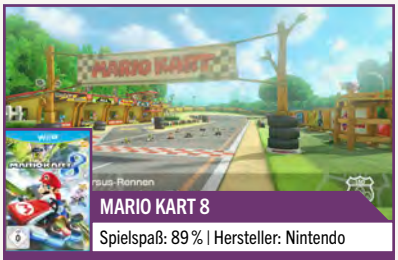


YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

- **Game & Wario**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendo Land**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

- **Need for Speed: Most Wanted**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA
- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

- **Monster Hunter 3 Ultimate**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- –
  –

MARIO KART 8
In der letzten Ausgabe haben wir die Online-Fähigkeiten des Spiels nachgetestet. Prädikat: toll, aber nix Neues.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Lego Movie Videogame
Test (06/14): 72 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo

(ACTION)-ADVENTURE

SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

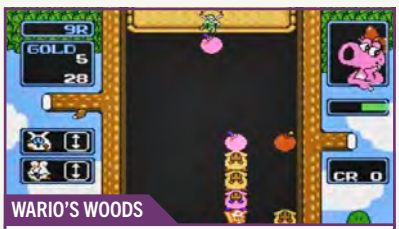
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme.

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Clu Clu Land
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

MEGA MAN X

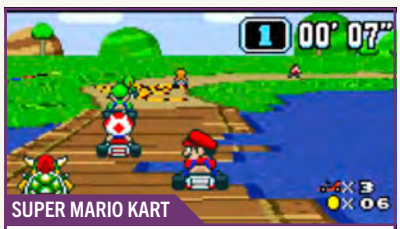
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL



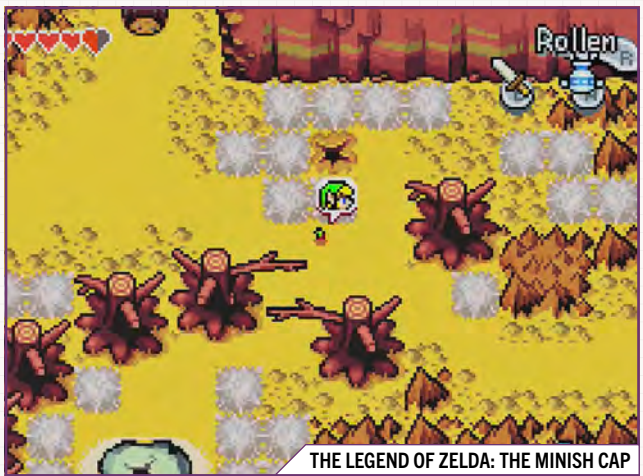
SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

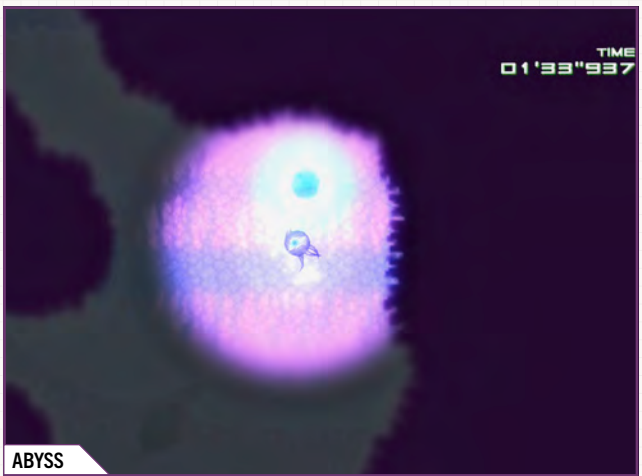
F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo



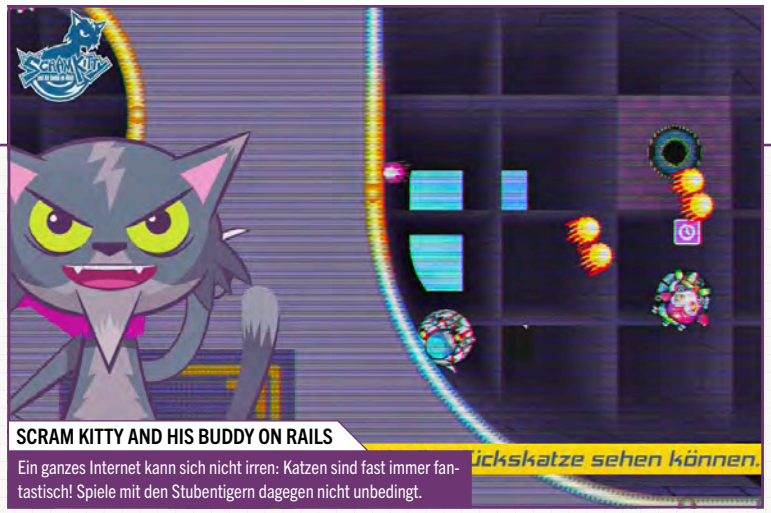
THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Seit zig Jahren schafft es die *Legend of Zelda*-Serie irgendwie, ihre stets ähnliche Geschichte doch wieder frisch und spannend neu zu erzählen. *The Minish Cap* macht da keine Ausnahme.



ABYSS

Abyss zieht euch weit hinab in die tiefsten Tiefen sowohl des Ozeans als auch des Spielspaßes. Spätestens nach ein paar Runden ist die Luft raus, da hilft auch der niedrige Kaufpreis nicht viel.



SCRAM KITTY AND HIS BUDDY ON RAILS

Ein ganzes Internet kann sich nicht irren: Katzen sind fast immer fantastisch! Spiele mit den Stubentigern dagegen nicht unbedingt.

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania II: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Contra 3: The Alien Wars
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby & The Amazing Mirror
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

NES Open Tournament Golf
Test (04/14): 4 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (05/14): 4 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Test (06/14): 3 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick

Abyss
Test (08/14): 4 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: EnjoyUp Games

Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition
Test (06/14): 6 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Armature Studios

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Rush
Test (02/14): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Scram Kitty and his Buddy on Rails
Test (08/14): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Dakko Dakko

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

SWORDS AND SOLDIERS HD

Man soll es ja kaum für möglich halten, aber dieses drollige kleine Strategiespiel macht richtig süchtig – für nicht mal drei Euro!

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

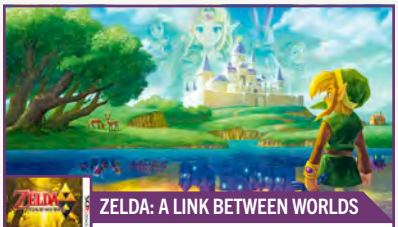
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE



ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

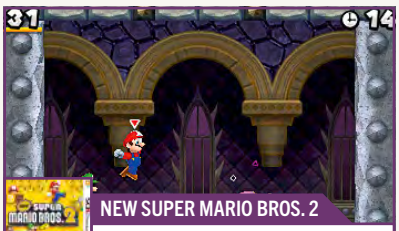
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

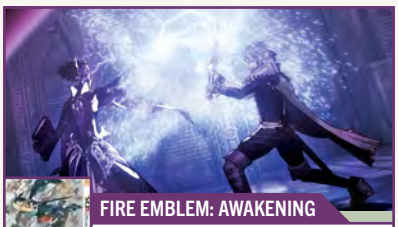
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



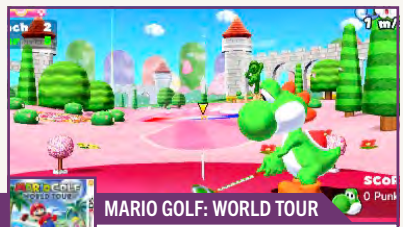
FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

TOMODACHI LIFE

Wir hatten hier schon etliche richtig lustige 3DS-Games im Testlabor – aber Tränen gelacht wie bei *Tomodachi Life* haben wir nur selten!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Inazuma Eleven Go: Licht und Schatten
Test (08/14): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION)-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

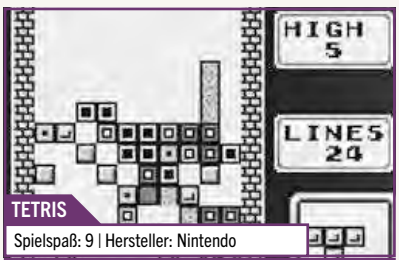
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

THE DENPA MEN 3: RISE OF DIGITOLL

Und wieder einmal beschert uns die Softwareschmiede Genius Sonority einen digitalen Zuckerschock: Meine Güte, sind diese Denpas putzig! Und sie taugen auch noch für ein starkes Spiel.

CASTLEVANIA 3: DRACULA'S CURSE

Der zweite Teil der klassischen Vampirhatz war jetzt nicht so der (Peitschen-)Knaller, dafür rockt *Dracula's Curse* wieder richtig! Mal schauen, wie viele *Castlevanias* noch auf die VC finden.

TETRIS

Ratet mal, wem wir auf der diesjährigen E3 die Hand schütteln durften? Niemand Geringerem als dem *Tetris*-Erfinder, Alexey Pajitnov!

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Galaga
Test (06/14): 6 | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Marios achter Kartspaß führt erneut den Verkaufscharts der Wii U an. Verdient.		
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**LEGO CITY UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%
4	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
5	**ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED**	Entwickler: Ganbarion Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 74%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
7	**FIFA 13**	Entwickler: EA Canada Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 70%
8	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
9	**Wii PARTY U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/13 Spielspaß: 68%
10	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Und auch für euch ist *Mario Kart 8* wieder der unangefochtene Spitzenreiter.		
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
4	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
5	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
6	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
7	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
8	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
9	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
10	**LEGO MOVIE THE VIDEOGAME**	Entwickler: TT Fusion Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 72%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Bei uns in der Redaktion sieht es ebenfalls nicht anders aus. *MK 8* begeistert uns immer noch.		
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
6	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
7	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
8	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
9	**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
10	**SKYLANDERS: SWAP FORCE**	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%

TOP 10 SATURN (3DS)

1	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85% In den 3DS-Charts führt ähnlich souverän *Tomodachi Life*.		
2	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
3	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5	**YU-GI-OH! ZEXAL WORLD: DUEL CARNIVAL**	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 68%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
7	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	**POKÉMON ART ACADEMY**	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 72%
10	**LUIGIS MANSION 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85% Die abstruse Lebenssimulation setzt sich diesmal sogar vor *Pokémon* durch.		
2	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
3	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
4	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**	Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
10	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85% Ob Nintendo basierend auf diesem Erfolg einen Nachfolger macht?		
2	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**	Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
3	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
4	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL**	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
7	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
8	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
9	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	**YOSHI'S NEW ISLAND**	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 23. Vielen Dank für eure Teilnahme!

SATURN
PRÄSENTIERT:

DIE DEUTSCHLAND-PREMIERE

15.11.14
Samstag, 19.30 Uhr, Stuttgart, Liederhalle

21.3.15
Samstag, 20 Uhr, München, Philharmonie

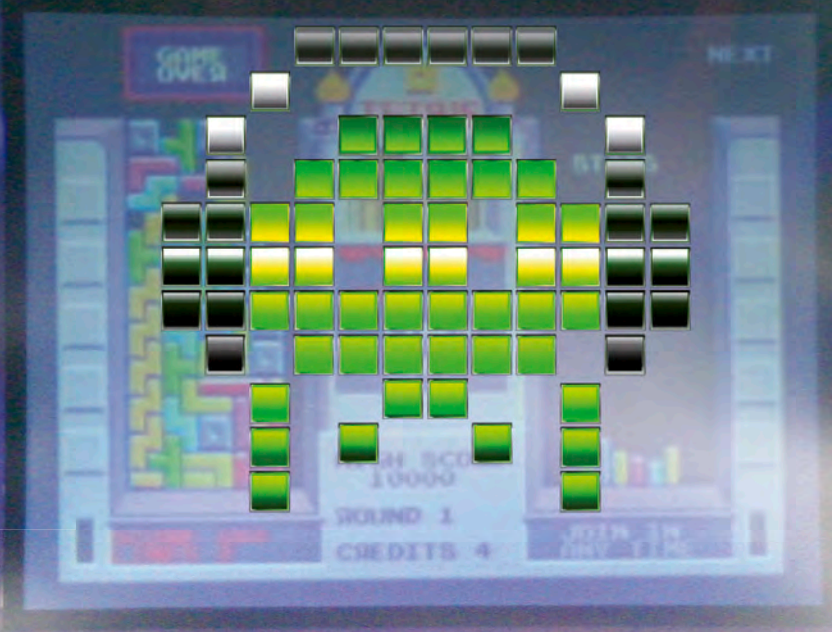
VIDEO GAMES LIVE™

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!

„Eine wunderschöne Aufführung!"
USA TODAY

„Ergreifend!"
The London Times

„Bezaubernd! Bombastisch!"
New York Times



Mit der Musik von
Final Fantasy, Warcraft,
Sonic, Skyrim,
Metal Gear Solid,
Kingdom Hearts,
Castlevania,
Street Fighter II,
Mega Man,
Monkey Island,
Earthworm Jim u.v.m.!

StuttgartKonzert

tickets **0711-52 43 00**
www.stuttgartkonzert.de

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS

Alle VVK-Stellen

münchen event

tickets **089-93 60 93**
www.muenchenevent.de

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

CONCEPTION 2

3DS Im hoffnungslos erscheinenden Kampf gegen außerirdische Invasoren muss man auch mal selbst für Truppennachschub sorgen. Dieser kämpft dann sofort mit.

Die Titel-Unterschrift deutet schon das Feature an, mit dem so mancher Spieler in *Conception II: Children of the Seven Stars* seine Probleme haben könnte: In dem stark an eine japanische High School erinnernden Setting ist es eure Aufgabe, mit diversen Mädels anzubändeln, die allesamt klassische Stereotypen bedienen. Die Schüchterne, die Energiegeladene, die beste Freundin von nebenan, sie alle kommen in *Conception II* vor und bedienen langjährig etablierte Klischees. Der wohlwollend umschriebene Fortpflanzungsakt wird derweil als „Classmating" bezeichnet, aus dem dann die sogenannten Star Children resultieren. Das klingt anfangs nach einem billigen Sexspielchen für einsame Nerds, der ganze Prozess wird jedoch sehr harmlos und eher humorvoll dargestellt. Holzhammer-Exhibitionismus à la *Senran Kagura* ist in *Conception II* nicht gegeben. Zumal sämtliche Mädels auch eine Hintergrundgeschichte aufweisen und nicht zur bloßen Fleischbeschau taugen.

Innere und äußere Schönheit

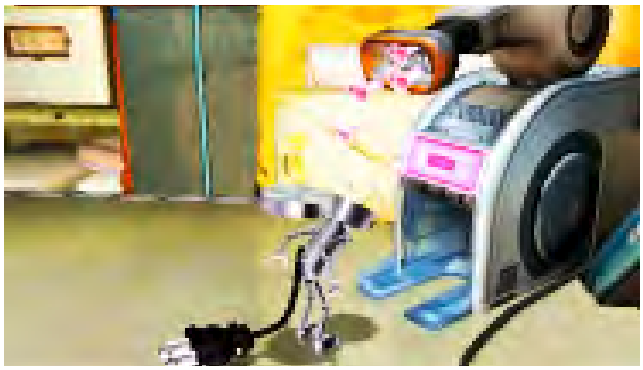
Tatsächlich verbirgt sich hinter dem zu Unrecht oberflächlich wirkenden Titel ein vollgepacktes, komplexes Rollenspiel mit Elementen aus Dungeon-Crawler-RPGs wie etwa *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* (siehe hierzu die Vorschau auf Seite 28). Mit den Star Children füllt ihr eure Gruppe auf, formiert sie in gut organisierte Dreier-Teams mit verschiedenen Klassen und klatscht anschließend Monster in zufallsgenerierten Dungeons zu Brei. Die Verliese selbst mögen eher langweilig konzipiert und im Aufbau zu einseitig präsentiert sein, die Kämpfe dagegen sind eine der größten Stärken von *Conception II*. Anders als bei ähnlichen Titeln des Genres spielt hier, trotz des rundenbasierten Vorgehens, auch das Positionieren in den 3D-Arealen eine Rolle. Schwachpunkte vom Gegner ausnutzen, selbst jedoch an einer guten Stelle stehen; die Aktions-Reihenfolge der Kombattanten beachten; Ausrüstung sinnvoll unter dem stetig wachsenden Team verteilen – *Conception II* hat viel zu bieten und hört auch daheim in der sicheren Akademie nicht auf, euch mit viel optionalem Customizing zuzuschmeißen. Abgerundet wird das Angebot mit einer Fülle an Nebenmissionen und Handlungssträngen abseits der normalen Hauptstory. Dem umfangreichen Tutorial zum Trotz ist ein anfänglicher Einarbeitungsprozess aus diesem Grund wohl nicht zu vermeiden, gerade für ahnungslose Einsteiger.

Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Atlus
Termin:	15. Mai 2014
Preis:	39,99 Euro
WERTUNG	8

Der blaue Pfeil verrät: Aus dieser Position richten wir nur normalen Schaden an.

Text und Sprachausgabe sind in Englisch gehalten und ganz ordentlich getroffen.



Dieser Automat wandelt eure mit Happy-Punkten erkauften Formen in Silhouettenfilme um. Ein Prozess, der sich recht schnell wiederholt.

Der leicht verstörende Museumsdirektor ist jedes Mal vor Freude außer sich, wenn ihr Nostalgieramsch vorbeibringt – selbst bei offensichtlichem Schrott.

CHIBI-ROBO: LET'S GO PHOTO

3DS In der nahen Zukunft sammeln niedliche Roboter Kleinkram. Jetzt schon auf dem 3DS.

Ein nicht ganz alltäglicher Museumsdirektor beauftragt euch, sogenannten Nostalgieramsch in der Vergangenheit für seine noch leere Ausstellung zu finden. Dafür müsst ihr einfach nur auf einen speziellen Computer springen, der euch erlaubt, per 3DS-Kamera Objekte zu fotografieren, die der Silhouette einer vorgegebenen Form entsprechen. Für realitätsresistente Miniquests wie das Wettschätzen der eigenen Körpergröße mit einem übermotivierten Spielzeugroboter oder das Transportieren eines Schweinebauchs für französischen Ketchup und Senf erhaltet ihr Happy-Punkte, mit denen ihre weitere Silhouettenfilme freikaufen könnt. Viel mehr gibt es nicht zu sagen, allerdings haben wir nach dem Test die Welt tatsächlich mit ganz anderen Augen gesehen. So wird beispielsweise der Glasboden einer Tasse plötzlich zu einem schicken Anstecker für den modischen Anzug. Lustig, aber auf lange Sicht – teilweise sogar schon auf kurze – hapert es an Abwechslung und Herausforderung. **Michael Heymann**

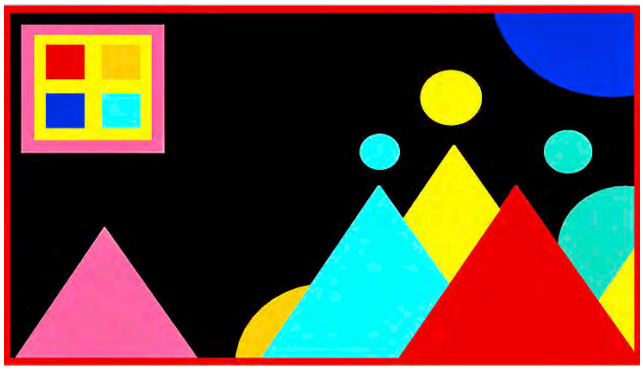
Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	SKIP
Termin:	3. Juli 2014
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	4

COLOR ZEN

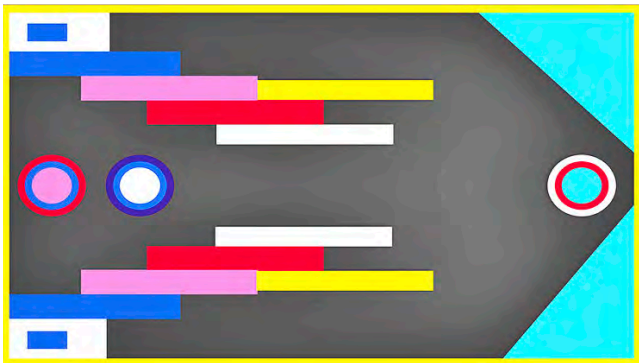
Wii U/3DS Eine kleine Runde Entspannung wirkt nach *Chibi-Robo* wahre Wunder.

Für Smartphone-Besitzer ist *Color Zen* schon seit geraumer Zeit ein Begriff, besonders wenn es darum geht, bei der U-Bahn-Fahrt zur Arbeit Zeit totzuschlagen oder beim täglichen Geschäft die nötige Gelassenheit zu erhalten. Das Spiel mit den Farben und stimmigen Klanggeräuschen ist im Grunde nichts anderes als kurzweiliger Balsam für die Seele. Via Touchscreen bewegt ihr in 120 Levels kleine geometrische Figuren mit unterschiedlichen Farben zu einem gleichfarbigen Objekt, was durch ein traumartiges „Klong" bestätigt wird. Auf diese Weise nimmt bald der ganze Bildschirm, bis auf die übrigen Figürchen, den gleichen Anstrich an. Habt ihr alle Konstruktionen schließlich neutralisiert und die letzten Objekte besitzen die gleiche Mantelfarbe wie der Bildschirmrand, gilt ein Level als beendet. Klingt kompliziert, geht aber schnell in Fleisch und Stylus über. Übermotiviert stundenlang vor dem 3DS sitzen und ein Abschnitt nach dem anderen abarbeiten wirkt sich allerdings eher negativ auf die Gemütslage des Spielers aus. **Michael Heymann**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Cyponia
Termin:	5. Juni 2014
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	7



Die ersten Levels sind sehr einsteigerfreundlich geraten und überfordern euch nicht sofort. Hier müsst ihr mit den drei Kreisen arbeiten.



Der Bildschirmrand ist gelb. Das Aufsparen der gleichfarbigen Balken ist also Pflicht. Ansonsten müsst ihr noch einmal von vorne beginnen.

ANOTHER WORLD

Wii U Cineastische Spiele sind heute vielen Zockern ein Dorn im Auge. Vor zwei Dekaden sah man dies noch anders.

Aufgrund technischer Beschränkungen war der Realismus in Videospielen viele Jahre lang kein großes Thema. Da die Hardware einfach nicht so weit fortgeschritten war und 3D-Titel noch in die Windeln machten, begnügte man sich damals mit zweidimensionaler Grafik, die schöne Ergebnisse lieferte, aber eben keinerlei Ansprüche an optischen Realismus stellte. Einigen Visionären ging der Schritt nach vorne jedoch nicht schnell genug. Im Alleingang designte und programmierte der damals noch unbekannte Éric Chahi den Plattformer *Another World*, welcher im Gegensatz zum im selben Zeitraum veröffentlichten *Super Mario World* einen ganz anderen Weg einschlug.

Staunen & Error

Während eines nächtlichen Experiments wird der junge Physiker Lester Chaykin durch einen Unfall, verursacht durch einen Blitzeinschlag, in eine fremdartige Alien-Welt teleportiert. Was sich nach einem standardmäßigen Plot anhört, endet schon nach wenigen Sekunden in einem Game Over, weil der verblüffte Spieler plötzlich in einem Wasserbecken auftaucht und kurz darauf von Tentakeln in die Tiefe gezogen wird. Es sei denn, ihr reagiert rechtzeitig und schwimmt sofort nach oben. Doch was nun? Über die fetten Blutegel auf der rechten Seite springt man nach ein paar tödlichen Versuchen ja noch locker drüber. Auch beim Monsterhund, der dort erscheint, haucht man nur einige Male sein Leben aus. Beides in Kombination, inklusive Sprung ans Seil? Die erste Schießerei nach dem Ausbruch aus dem Käfig? Es ist gut zu wissen, dass ihr in *Another World* über einen unbegrenzten Vorrat an Extraleben verfügt.

Faszination ade?

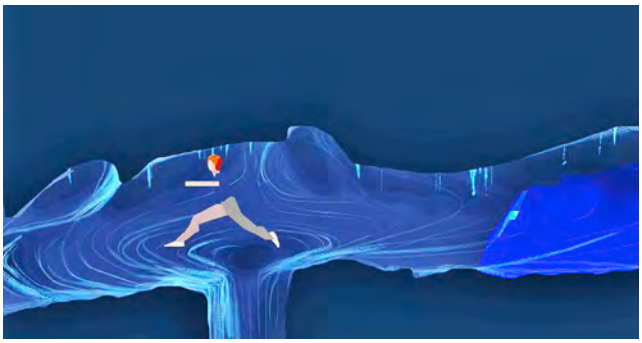
Wieso nun dieses spezifische Aufzählen? Nun, leider ist *Another World* ein perfektes Beispiel für das Spielprinzip des Trial & Error. Es gibt unzählige Passagen, in denen der Bildschirmtod garantiert ist, weil nicht klar wird, was zu tun ist, oder man die falsche Entscheidung trifft. Mehr oder weniger fair gesetzte Rücksetzpunkte sorgen wenigstens dafür, dass man nicht schon gelöste Areale von vor fünf Minuten nochmal angehen muss. Die anfängliche Faszination über jeden neuen Bildschirm, den man zu Gesicht bekommt, kann daher schneller verfliegen, als man denkt. In puncto audiovisueller Erfahrung punktet *Another World* jedoch immer noch, egal ob nun im High-Definition- oder Original-Format, welche ihr nach Belieben mitten im Spiel austauschen dürft.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Delphine Software
Termin:	25. Juni 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

Beim Erzählen der Story kocht *Another World* auf Sparflamme. Es gibt keine Dialoge und auch sonst ist der Plot selbst extrem dünn ausgefallen.

Auf der linken Hälfte dieses Bildes seht ihr die überarbeiteten Hintergründe und geglätteten Figuren, rechts ist noch alles in der pixeligen Form gehalten.



Ob es da unten weiter geht? Oder spießt man sich dann doch nur wieder selbst auf einen Stachel auf? Alles im Spiel muss selbst ausprobiert werden.

Grenzenlose Freiheit? Pustekuchen. Wenn ihr gut seid, habt ihr *Another World* in zwölf Minuten durch.

HOW TO SURVIVE

Wii U *Diablo* mit einem Riesenhaufen Zombies klingt gut? Na ja, leider nicht ganz so …

Zugegeben, da in Film und Spiel Geschichten mit unkontrollierbaren Untoten ziemlich ausgelutscht sind, kann 505 Games mit *How to Survive* schon von vornherein nicht mit Einfallsreichtum punkten. Da allerdings ein Hack & Slay mit Crafting-System plus Tag-und-Nacht-Wechsel versprochen wurde, hat uns das Survival-Abenteuer doch recht neugierig gemacht. Als Überlebender eines Schiffsunglücks landen wir auf einer mit Zombiehorden bestückten Insel. Waffen bauen, Nahrung suchen und faulige Infizierte niedermetzeln stehen auf dem Plan. Durch Erfahrungspunkte werten wir unsere Fähigkeiten immer weiter auf. Da sehr viele Materialien auf dem Eiland verstreut sind, können wir nach kurzer Dauer sogar Pistolen zum leichteren Überleben herstellen. *How to Survive* funktioniert im Prinzip ganz gut, jedoch leidet das Gameplay an Kinderkrankheiten. Das stupide Kampfsystem per kurzem Tastendruck ist öde und die Gegnertypen sehen nahezu gleich aus. Hinzu kommt noch ein recht variantenloses Spieldesign. **Michael Heymann**

Genre:	Action
Entwickler:	505 Games
Termin:	5. Juni 2014
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	5

Die Taschenlampe schreckt Zombies kurz ab. Als effektiver Gegnerkiller wie bei *Alan Wake* ist sie aber nicht gedacht. Flüchtet anschließend lieber sofort.

Diese riesige Zombiemeute wird aufgrund unserer wenigen Lebenspunkte leider gleich satt werden. Hätten wir lieber mal ordentlich gelevelt!

WARIO LAND 4

Wii U Mit dem dicken, geldgierigen Latzhosenträger auf zum Wii-U-Beutezug.

Getrieben von purer Geldgier reist Wario, Marios böses Pendant, zu einer sagenumwobenen goldenen Pyramide, um Diamanten und allerlei Goldmünzen einzuheimsen. Fans von klassischen Jump & Runs fühlen sich da sofort zu Hause. Wario hüpft und kämpft sich mit seiner dicken Wampe durch sechs Welten mit insgesamt 18 Levels. Von einer Eiswelt über geisterhafte Villen bis hin zu verregneten Dschungelgebieten ist alles dabei. Ziel jedes Areals ist es, den kleinen Vogel Kyzer und seinen Schlüssel zu finden, um in das nächste Gebiet zu gelangen. Ob auf Gegner springen, Schalter aktivieren oder Münzen sammeln – Wario steht seinem berühmten Latzhosenkollegen mit seinen Moves dabei in nichts nach. Auch in puncto Einfallsreichtum und Humor weiß der Raffzahn zu überzeugen. Wird man beispielsweise von einem Stein zerquetscht und versucht, als platt gedrückte Flunder stetig voranzukommen, lassen sich Schmunzler kaum verkneifen. Lediglich die Spieldauer trübt das Gesamtbild. **Michael Heymann**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	5. Juni 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Ein Wespenstich verursacht dicke Backen, durch die Wario anschließend durch die Luft fliegen kann – der Humor ist großartig und prima in Szene gesetzt.

Die Minispiele sind kurzweilig, aber lustig. Hier ist gutes Timing beim Absprung gefragt, sonst landet Wario auf dem armen Schweinchen.

ARMILLO

Wii U Keep on rolling, Baby – in *Armillo* ist der Drehwurm vorprogrammiert!

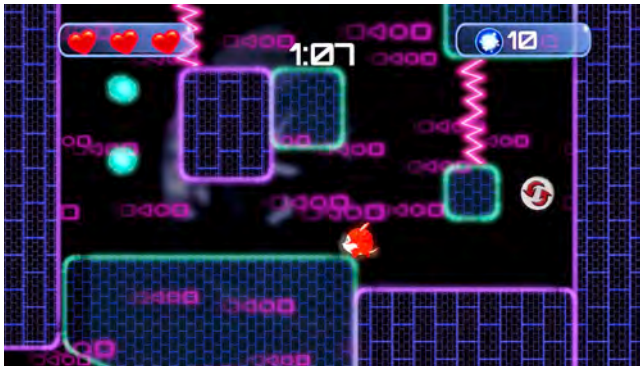
Das titelgebende Gürteltier staunt nicht schlecht, als es von einer Expedition auf sein Planetensystem zurückkehrt. Bösartige Darkbots infiltrieren sämtliche Kontinente und auch Armillos Bruder wurde gekidnappt. Statt sich der Zwangsherrschaft zu unterjochen, stürzt sich der kleine Racker lieber in eine waghalsige Rettungsaktion. Die Geschichte aus dem Standardbaukasten wird durch den klaren Fokus auf das Gameplay kaschiert. In fünf Sternensystemen rollt ihr durch über 40 gut designte Levels, sammelt blaue Kügelchen zum Upgraden von Fähigkeiten und streckt munter ein Hindernis nach dem anderen nieder. Bestimmte Bereiche lassen sich erst mit einer stärkeren Dash-Attacke platt machen – als Belohnung erwarten euch Bonuslevels, die weitere blaue Orbs beherbergen. Grundsätzlich könnt ihr euch beim Durchqueren beliebig viel Zeit lassen. Jeder Abschnitt besitzt jedoch spezielle Portale, in deren Bonuslevel ein Limit von 30 Sekunden schnelles Handeln erfordert.

Rundum gelungen

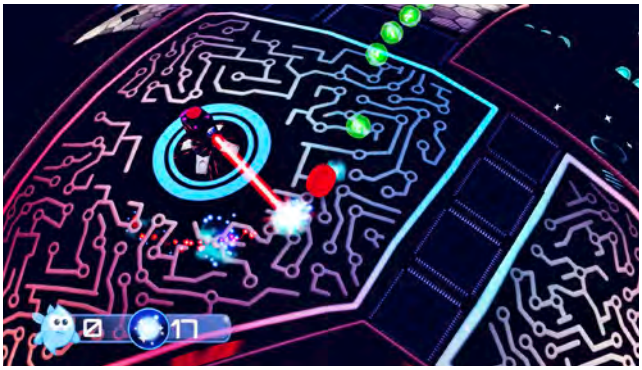
In den zwölf Stunden Spielzeit hat es *Armillo* auf beeindruckende Weise geschafft, zu keinem Zeitpunkt zu langweilen. Die Optik erinnert charmant an *Super Mario Galaxy* für die Wii, die Steuerung ist flüssig und punktgenau wie in *Monkey Ball* und mit seinen schnellen, durchschlagenden Moves fühlt sich das Gürteltier schon beinahe wie der berühmte blaue Igel aus dem Hause Sega an. Ein breites Spektrum an motivierenden Melodien verlockt zudem bei jedem Sprung zum Mitsummen. Ein kleines Manko: Die Bosskämpfe sind etwas öde und auch die Bewegungen in den 2D-Abschnitten fallen leider etwas gewöhnungsbedürftig aus, da die Bedienung hier nicht ganz so akkurat ist. Ansonsten gibt es aber nichts zu meckern und daher von uns eine ganz klare Kaufempfehlung.

Michael Heymann

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Fuzzy Wuzzy Games
Termin:	3. Juli 2014
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	8



Die 2D-Welten sind eine nette Abwechslung zwischen dem 3D-Gehüpfe. Nur ist die Steuerung hier leider etwas hakelig, im Gegensatz zu den anderen Abschnitten.



Auf seinem Weg zur Rettung der Kleinlinge warten stets neue Gefahren auf den mutigen Armillo. Hier will uns ein großer Laser ans kugelrunde Leder.

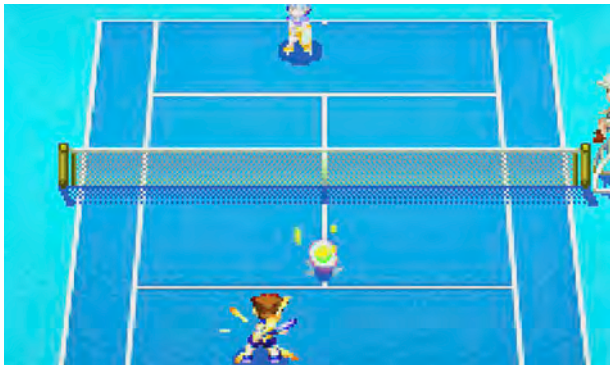
MARIO POWER TENNIS

Wii U Neben der Weltrettung in *Golden Sun* muss auch mal Zeit für Tennis sein.

Es sind keine fünf Minuten Spielzeit nötig, um als Fan von *Golden Sun* zu erkennen, dass Entwickler Camelot hinter dem Tennisspektakel steckt. Mit Iso-Perspektive, heroischem Hintergrundgedudel und für ein Tennispiel ungewohnt vielen Dialogen sind typische Elemente des Rollenspiels gegeben. Ihr startet als Protagonist Max oder Tina in die sportliche Karriere. Mysteriöse Tenniscracks haben durch den Sieg über den stärksten Profi eurer Akademie viel Eindruck bei den Schülern geschunden. Doch anstatt den Schläger in den Sand zu stecken, habt ihr euch selbst das Ziel gesetzt, der beste Spieler der Schule zu werden, um am Ende gegen die Herausforderer anzutreten. Rollenspieltypisch steigt ihr nach jedem gewonnenen Match in Levels auf, verbessert eure Attribute und erlangt mehr und mehr Anerkennung an eurer Akademie. Seid ihr erfolgreich, sind Mario und Co. im späteren Verlauf spielbar, was die Langzeitmotivation stetig oben hält. Ein durch und durch kraftvolles Tennis-Spektakel für die Wii U.

Michael Heymann

Genre:	Action
Entwickler:	Camelot
Termin:	5. Juni 2014
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	8



Je länger ihr auf den Powerknopf drückt, umso stärker wird euer Schuss. Der will jedoch erst einmal gehalten werden, da der Gegner was dagegen hat.

Auf dem Akademiegelände könnt ihr euch frei bewegen. Entwicklertypisch sind die Umgebungen schön anzusehen und wahrhaftig etwas fürs Auge.

MONKEY PIRATES

Wii U Ahoi, ihr Landratten! Lasst uns Schiffe versenken und massig Rum trinken!

Das Südsee-Abenteuer *Monkey Pirates* versetzt euch als Kapitän an Bord eines mehr oder weniger stabilen Kutters. Im Einzelspielermodus erwarten euch eine Hand voll Minispiele, in denen ihr beispielsweise durch einfache Driftbewegungen euren Kahn an bestimmten Stellen zum Stehen bringt oder per Kanone gegnerische Schlachtschiffe auf den Meeresgrund schickt. Wirklich komplex ist das aber nicht und verliert leider schon nach wenigen erfolgreichen Anläufen seinen Reiz. Das Hauptaugenmerk des Spiels ist hier klar der Multiplayer. Bis zu fünf Piraten können das Steuer mittels Wii-Fernbedienung in die Hand nehmen und in eifrigen Gefechten ihre Kontrahenten kielholen lassen. Dabei helfen starke Spezial-Items wie Minen, Öllachen oder Feuerbälle. Zudem hat jeder Kapitän seine eigene Fertigkeit, Inigo Mandrillas Boot ist zum Beispiel beim Laden der Kanonen schneller. So entstehen durchaus spaßige Matches, die perfekt für eine kurzweilige Runde mit mehreren Spielern gemacht sind.

Michael Heymann

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Henchmen Studio
Termin:	26. Juni 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

Mit dem B-Knopf driftet ihr mit eurem Boot in eine gewünschte Richtung. Die grünen Felder zeigen, in welche Richtung der Wind gerade weht.

Unsere gesetzten Minen stellen großartige Fallen für unsere Kontrahenten dar. Ausweichen ist nicht mehr möglich und uns ein Punkt sicher!

RETRO-WM 2014

Die WM in Brasilien ist vorbei und der Alltag ist wieder eingekehrt. Wir haben die Gelegenheit genutzt und ungewöhnliche Fußball-Titel unter die Lupe genommen.

Von Marco Cabibbo

SOCCER KID

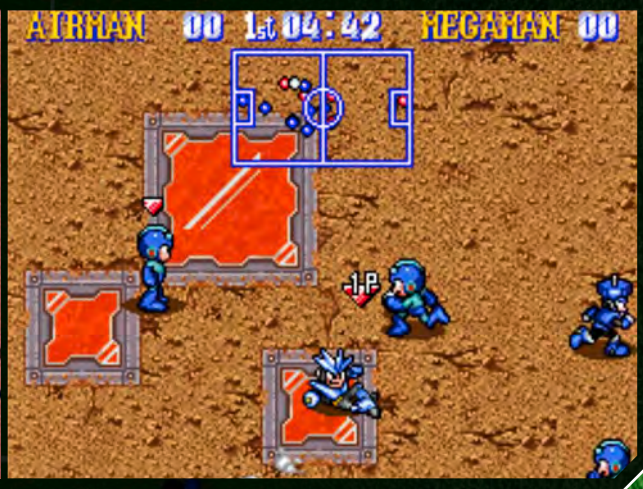
Was ist zu tun, wenn Außerirdische den Erdlingen ihren Spaß an der Fußball-Weltmeisterschaft nicht gönnen und einfach den Pokal stibitzen? Wahrscheinlich tatenlos zusehen. Was ist zu tun, wenn ihr Raumschiff dann durch Asteroiden zerstört wird und die Einzelteile des Pokals überall auf der Welt verstreut werden? Einen kleinen Jungen losschicken, der die Trophäenparts wieder einsammelt. Klingt das schon recht hanebüchen, fällt die Auswahl an Ländern, die man zu diesem Zweck aufsucht, noch unglücklicher aus. England und Italien als Fußballnationen gehen klar, doch die USA oder Russland machen in diesem Kontext weniger Sinn. Das Jump & Run selbst hat ebenfalls keine echten Alleinstellungsmerkmale. Von dem Fußball als Waffe, den man immer wieder aus den Augen verliert, vielleicht mal abgesehen. In den meisten Fällen seid ihr besser damit beraten, an allen Gegnern vorbeizuhüpfen und das Sportgerät erst beim Boss des Levels einzusetzen.

Endergebnis: Vorrunde

MEGA MAN SOCCER

Fast schon wie dem Finaleinzug der persönlichen Lieblingsmannschaft wurde dem Erscheinen von *Mega Man Soccer* im Jahr 1993 entgegengefiebert – zu einer Zeit, in der sich der blaue Roboter gerade auf dem Höhenflug befand. Was sollte denn auch schiefgehen? Mega Man und ein Best-of an Robotermeistern bolzen sich gegenseitig auf dem Rasen um und setzen nebenbei ihre Spezialfähigkeiten ein. Fire Mans Waffe etwa setzt das runde Leder in Brand, Cut Man schneidet den Fußball einfach entzwei, sobald ein gegnerischer Spieler oder der Torwart damit in Berührung kommt. Leider ist das fertige Produkt eher von zweifelhafter Qualität, missfällt doch gerade die viel zu große Reichweite der einzelnen Spieler, was punktgenaue Passspiele durch die feindlichen Reihen fast unmöglich macht. Außerdem sind sich die eigentlich so unterschiedlichen Roboter allesamt zu ähnlich, wo doch gerade hier die Option im Raum stand, Abwechslungsreichtum ins Spiel zu packen. Die Euphorie wich daher sehr schnell einer Ernüchterung, was mittelmäßige Wertungen zur Folge hatte.

Endergebnis: Achtelfinale



KUNIO KUN NO NEKKETSU SOCCER LEAGUE

Allein von den Bildern her müsste euch *Kunio Kun no Nekketsu Soccer League* bekannt vorkommen, sofern ihr noch mit dem original NES und dem beigelegten Dreier-Modul vertraut seid. Auf diesem befand sich neben *Super Mario Bros.* und *Tetris* noch das Fußballspiel *Nintendo World Cup*, welches allerdings nur eine abgespeckte Version des hier erwähnten Titels ist. Das Original, dessen Franchise seit 1986 eine Vielzahl an unterschiedlichen Spielen hervorgebracht hat, hat um einiges mehr Umfang auf der Pfanne als das westliche Pendant. So sind viel mehr Kombinationsmöglichkeiten zwischen den Spielern möglich, Kopfballduelle werden nach meterhohen Sprüngen ausgefochten, das Repertoire an spektakulären Moves ist umfangreicher und es gibt mehr Optionen zum Taktieren abseits des Spielfeldes. Letzteres kann euch öfters einen Strich durch die Rechnung machen, etwa wenn Wirbelstürme über den Platz fegen oder Blitze in den vom Regen nassen Ball einschlagen. Selbstverständlich darf auch richtig schön gefoult werden, wofür euch *Nekketsu Soccer League* aber einen nützlichen Ausfallschritt zur Seite anbietet. Trotz seines hohen Alters (von den hier Aufgezählten hat *Nekketsu Soccer League* den längsten Bart) macht der 8-Bit-Kick am meisten Spaß und muss sich den ersten Platz nur mit *Mario Smash Football* teilen. Ein fairer Kompromiss, denn immerhin haben die Kicker und Mario mal gemeinsam auf einem Modul residiert.

Endergebnis: Finale

BATTLE SOCCER

Japanische Kampfroboter, Superhelden und Riesenmonster haben normalerweise andere Argumente, um sich in Konfliktsituationen behaupten zu können. Fußbälle sind, so ist es wissenschaftlich bewiesen, weitaus schlechter geeignet als Laserstrahlen, um Kontrahenten auszuschalten. Das hielt den japanischen Publisher Banpresto 1992 nicht davon ab, all diese verschiedenen Figuren aus teils schon sehr alten Serien in einem gemeinsamen Fußballspiel vereint auf den Bolzplatz zu schicken. Der Zeitpunkt war ausgesprochen günstig, stand die im gleichen Jahr neu gegründete Japan Football League doch in den Startlöchern und wartete auf neue Fans. Ein nahezu meisterhafter Plan also, den Japanern mithilfe von klassischen Serienfiguren diesen Mannschaftssport schmackhaft zu machen. Ob *Battle Soccer* langfristig an diesem Erfolg beteiligt war? Vielleicht nicht unbedingt, aber da das Spiel in seinen Grundzügen vollkommen in Ordnung war und eine bunte Mischung aus verschiedenen Charakteren und Monstern der jeweiligen Franchises bot, hat sich bestimmt so mancher Einwohner Nippons dazu verleitet gefühlt, fortan den Lederball ins Tor zu treten. Vielleicht sogar Shinji Kagawa selbst.

Endergebnis: Viertelfinale

MARIO SMASH FOOTBALL

Schon in seinen frühen Jahren machte Nintendos Superstar Mario deutlich, dass ihm viel an einem breiten Berufsumfeld liegt. Begnügte sich der Schnauzbartträger anfangs noch mit Jobs wie Schiedsrichter oder Arzt, kamen auch schnell Sportarten hinzu. Bis Mario und Co. allerdings den Fußball für sich entdecken sollten, mussten Fans eine lange Wartezeit bis zum Gamecube auf sich nehmen. 2005 erschien dann endlich Nintendos Neuinterpretation des beliebtesten Mannschaftssports der Welt: *Mario Smash Football* hielt sich nur grob an das gegebene Regelwerk und setzte stattdessen auf fleißiges Foulen, die typischen *Mario*-Items wie Schildkrötenpanzer und einen unter Strom stehenden Spielfeldrand. Der Bolzplatz selbst wurde indessen deutlich verkleinert, wie auch die Anzahl der Teammitglieder pro Seite, was ein temporeiches Spielgefühl mit sich bringt. Sobald einer eurer Kicker in der feindlichen Spielfeldhälfte herumläuft, kann er zum Super Strike ausholen. Wer es schafft, die sekundenlange Aufladezeit ohne Dazwischenfunken des Gegners zu überstehen und dann auch noch das Timing nicht verpatzt, erzielt todsicher einen Treffer. Auf den ersten Blick ein hartes Feature, doch bietet *Mario Smash Football* genügend Gegenmaßnahmen für diese Offensivtechnik. Ein weiteres Novum der bislang leider nur zweiteiligen Serie: Die Hauptcharaktere geben sich ungewohnt kampflustig und zeigen sich gerade beim Einmarsch und auf den Artworks von ihrer aggressiven Seite.

Endergebnis: Finale

DOLUCKY'S A-LEAGUE SOCCER

Kennt einer noch den Zeichentrickfilm *Die Dschungelolympiade*, in dem die Tiere dieser Welt einen sportlichen Wettstreit austragen und das reale Ereignis satirisch ordentlich auf die Schippe nehmen? Auch der Fußball kommt in dem Film nicht zu kurz und lässt die deutschen Dackel um Rolf Schmecker gegen die New Yorker Ratten und südamerikanische Lamas antreten. Eine recht ähnliche Konstellation aus tierischen Mannschaften bietet *Dolucky's A-League Soccer*, 1994 ausschließlich in Japan erschienen. Solltet ihr schon mal das Vergnügen mit *Mega Man Soccer* gehabt haben, werden euch diverse Elemente von *Dolucky* sehr bekannt vorkommen. Die Mannen um Entwickler Zoom hatten jedoch ein glücklicheres Händchen als Capcom und konnten einige Fehler des Roboter-Kicks ausbügeln. Ein echter Top-Kicker ist *Dolucky* immer noch nicht, bleibt doch gerade die künstliche Intelligenz der Teammitglieder gerne auf der Strecke. Im Multiplayer taugt, wie ohnehin bei Spielen dieser Art, die Manga-Katze aber um einiges mehr.

Endergebnis: Achtelfinale

SOCCER BRAWL

Fußball entwickelt sich immer weiter. Sei es nun beim Entwickeln und Absterben von Spieltaktiken wie Tiki Taka oder bei neuen Technologien wie der Torlinienkamera. Wo der Sport allerdings in 100 Jahren stehen wird, kann niemand vorausahnen. Vielleicht bietet ja *Soccer Brawl* ein ungefähres Zukunftsbild von der Ballsportart, die heutzutage noch ganz Südamerika und Europa beherrscht. Bionisch aufgepowerte Spieler treten hier in einem 5-gegen-5-Match an, um sich einen mehr oder weniger fairen Kampf zu liefern. Dass die zukünftige FIFA jemals den Einsatz von Laserwaffen gestatten wird, ist doch recht unwahrscheinlich. Power-Shots und einen sehr schnellen Spielablauf vielleicht schon eher. Die Arcade-Version von 1992 wurde drei Jahre später sogar erstaunlich gut für das Neo Geo umgesetzt. In Sachen Popularität und Kultstatus erreichte *Soccer Brawl* aber niemals die Höhen eines *Windjammers*, obwohl beide Titel eine ganze Menge Gemeinsamkeiten aufweisen. Ein Schicksal, das viele Titel auf dem Neo Geo teilen.

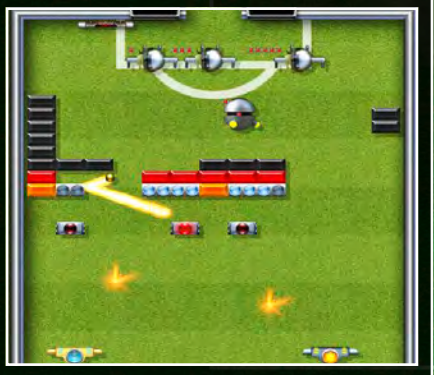
Endergebnis: Viertelfinale

ROTE KARTE, PLATZVERWEIS!

Die Liste an Teilnehmern unseres kleinen Retro-Turniers war ursprünglich noch größer. Diese Spiele hier haben sich aber schon in der Vorrunde aus dem Wettstreit verabschiedet. Entweder aufgrund von mangelhafter Qualität oder weil wir spielerisch ähnlichen Titeln mehr Platz gewähren wollten.

Als spräche das Cover nicht schon genug Bände, enttäuscht das Tischfußball-Game auch inhaltlich.

Soccer Bomber ist eigentlich nur ein kleines Elfmeter-Minispiel in *Super Bomberman 3*. Immerhin ganz nett.



Mehr *Alleyway* als Fußball: *Soccer Bashi* für die Wii hat nur wenig mit dem Mannschaftssport zu tun.

Vor einigen Ausgaben haben wir euch die Trainings-Sim *Nintendo Pocket Football Club* näher vorgestellt.

Tiny Toon ACME All-Stars beinhaltet neben Sportarten wie Basketball auch eine Fußball-Variante.

Hässliche Figuren, hässliches Spielfeld: *Football Up* ist klar die schlechteste Mannschaft des Turniers.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 08/1999

„Ihr habt alle schon von *Pokémon* gehört?" Dieser Satz in der großen Rundum-Vorschau zu den kommenden *Pokémon*-Spielen für N64 und den Gameboy zeigte, dass das Phänomen der Taschenmonster im Sommer 1999 noch nicht so ganz in Europa angekommen war. Neben der Preview zu den diversen Poké-Sammeleien stellte die Redaktion unter anderem das Mehrspieler-Spektakel *Turok: Legenden des verlorenen Landes* und *Castlevania 2* (erschienen als *Castlevania: Legacy of Darkness*) vor. Im Testteil zog die Import-Version von *Mario Golf* für das N64 mit 91 Prozentpunkten allen anderen Spielen davon. Doch auch *World Driver Championship* überzeugte mit einer Wertung von 89 Prozent und die Spaß-Raserei *Monster Truck Madness* ließ sich mit 84 Prozentpunkten ebenfalls nicht lumpen. Wesentlich besser im Gedächtnis behalten haben wir jedoch einen ganz anderen Titel: *Superman* für das N64, berühmt-berüchtigt für seine miserable Qualität, stellte sich dem Test. Mit 28 Prozentpunkten fiel das Urteil noch vergleichsweise milde aus.

AUSGABE 08/2004

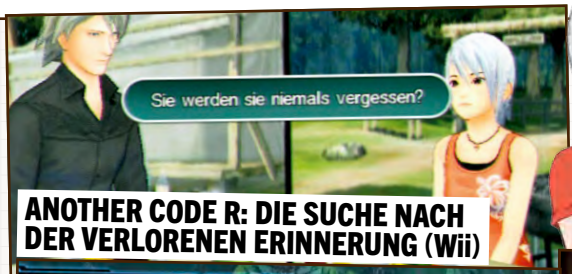
Fragt man Nintendo-Fans nach dem besten E3-Auftritt in der Geschichte Nintendos, wird häufig jener aus dem Jahr 2004 genannt. Damals stellte der Mario-Konzern erstmals das (damals noch namenlose) *The Legend of Zelda: Twilight Princess* für den Gamecube mittels eines fantastisch choreographierten Trailers vor. Warum die Redaktion dem Spiel dennoch nur zwei Seiten widmete? Weil die Dichte an weiteren E3-Ankündigungen ungemein hoch war. *The Legend of Zelda: The Minish Cap* führte Link in sein erstes GBA-exklusives Abenteuer, *Resident Evil 4* wurde in fast finaler Form gezeigt, *Prince of Persia 2* (später *Warrior Within*) überraschte durch die düstere Atmosphäre, *Metroid Prime 2: Echoes* wirkte so gelungen wie der erste Teil und Electronic Arts wusste durch das *Herr der Ringe*-Rollenspiel *Das dritte Zeitalter* zu überzeugen. Das ist nur ein Auszug, die Liste an Previews war jedoch noch ein ganzes Stück länger. Ein weiteres E3-Highlight war die offizielle Vorstellung des Nintendo DS – damals noch im nicht finalen, reichlich klobigen Design – samt der ersten Spiele-Ankündigungen wie *Super Mario 64 DS* und *Metroid Prime Hunters*. Weniger prall gefüllt war der Testteil der Ausgabe. An der Gamecube-Front erhielten *Tom Clancy's Rainbow Six 3* und *Shrek 2* jeweils 80 Prozentpunkte im Singleplayer, *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* musste sich mit 74 Prozent begnügen. Auf dem GBA schlugen sich *Donkey Kong Country 2* und *Sonic Advance 3* mit 87 respektive 86 Prozent im Einzelspieler-Modus noch ein ganzes Stück besser. Mit Singleplayer-Wertungen von jeweils 79 Prozentpunkten hielt sich auch das Spiele-Duo *Crash Bandicoot: Fusion* und *Spyro: Fusion* recht wacker.

THE LEGEND OF ZELDA (GAMECUBE)

NINTENDO DS (HARDWARE)

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER (GAMECUBE)

AUSGABE 08/2009



ANOTHER CODE R: DIE SUCHE NACH DER VERLORENEN ERINNERUNG (Wii)

METROID: OTHER M (Wii)

THE GRINDER (Wii)

Wie auch schon fünf Jahre zuvor startete die N-ZONE aufgrund eines ungünstig gelegenen Redaktionsschlusses mit der Ausgabe 08/2009 einen Monat zu spät in den jährlichen E3-Wahnsinn. Dafür gab es dann die volle Ladung Vorschauen, darunter Highlights wie *Super Mario Galaxy 2*, *Wii Sports Resort*, *Sin & Punishment 2: Successor of the Skies*, *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* und das frisch angekündigte *Metroid: Other M*. Auf zwei Seiten nahm die Redaktion zudem den Ego-Shooter *The Grinder* von High Voltage Software, den Machern von *The Conduit 1 & 2*, unter die Lupe. Nach einer langen Verschiebung und einer Neuankündigung für PS3 und Xbox 360 als Top-Down-Actiontitel verschwand das Spiel schließlich in der Versenkung und ward bis heute nicht mehr gesehen. Zusätzlich zur E3-Berichterstattung widmete sich das Team in einer vierseitigen Reportage dem Phänomen der Nintendo-Casual-Zielgruppe – von der heute nur noch wenig zu spüren ist. Im Testteil stellte *Another Code R: Die Suche nach der verborgenen Erinnerung* das größte Highlight dar, konnte die hohen Erwartungen mit 77 Prozentpunkten aber leider nicht vollumfänglich erfüllen. Dafür sorgte die Wii-Umsetzung des Remakes des ersten *Resident Evil*-Teils erneut für Herzklopfen und sackte 80 Prozent ein, genauso viel wie das Remake des Playstation-Hüpfers *Klonoa*. Die höchste Wertung in dieser Ausgabe erzielte *Guitar Hero: Greatest Hits* mit 85 Prozent im Singleplayer und 89 Prozent im Multiplayer. Ansonsten stellten sich noch viele weitere Titel für Wii und DS dem Test, echte Kracher waren aber rar gesät.

QUO VADIS, MARIO?

DIE ENTLASSUNGSWELLE BEI NINTENDO OF EUROPE UND IHRE FOLGEN

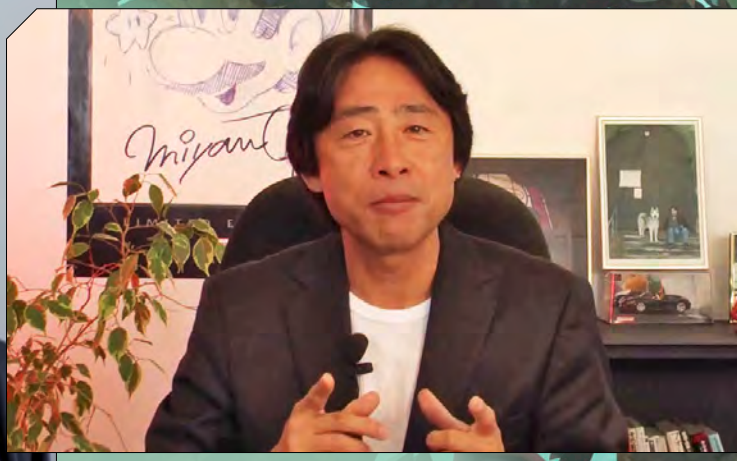
Die Auflösung von Nintendo Großostheim, die mutmaßlichen Entlassungen in Frankfurt und eine Re-Evaluierung der Geschäftsstruktur – was passiert gerade beim Mario-Konzern?

Wir schreiben den 8. Dezember 2006. Nintendos Wii erscheint in Deutschland – und schlägt hier wie auch im Rest der Welt ein wie eine Bombe. Die Konsolen gehen reihenweise über die Verkaufstische und Nintendo findet sich schon nach wenigen Monaten in der bequemen Position des Konsolen-Marktführers der aktuellen Hardware-Generation wieder. Dazu kommt der anhaltende Erfolg des Nintendo DS, der seit Anfang 2005 in Europa und seit Ende 2004 in Amerika und Japan für Furore sorgt. Mit dem reißenden Absatz der Konsole gehen auch überragende Software-Verkäufe einher: Titel wie *Mario Kart Wii* und *Mario Kart DS*, *Wii Fit* oder *New Super Mario Bros.* verkaufen sich alle zig Millionen Mal. Berichten zufolge stockt Nintendo in dieser Zeit die Zahl an Übersetzern und Bug-Testern (zusammengefasst unter dem Begriff Lokalisation) gehörig auf, um der immensen Software-Welle Herr zu werden.

Finanzielle Flaute bei Nintendo

Fast acht Jahre später sieht die Situation weniger rosig aus. Während sich der DS-Nachfolger Nintendo 3DS gut, aber bei Weitem nicht so gut wie der Vorgänger verkauft, findet die Heimkonsole kaum Absatz. Obwohl die Wii U bereits im November 2012 und somit ein Jahr vor der Konkurrenz-Konsole Playstation 4 erscheint, überholt Sonys Wunderkasten die Verkaufszahlen des

Nintendo Frankfurt (links) muss in Zukunft Gerüchten zufolge auf 190 Zeitarbeiter verzichten. Nintendo Großostheim (rechts) schließt ganz die Pforten.



Satoru Shibata (rechts) ist seit 2000 der Präsident von Nintendo of Europe. Dr. Bernd Fakesch (links) betreut seit 2004 als General Manager die Geschicke von Nintendo Deutschland.

Wii-Nachfolgers schon im Frühjahr 2014. Der Spiele-Nachschub durch Drittthersteller ist durch die extrem mauen Wii-U-Zahlen so gut wie versiegt, abseits von Lizenzentwicklungen und eher billig zu produzierender Software wie *Just Dance 2014* bringen sie keine neuen Spiele mehr auf die Nintendo-Konsole. Bei jedem Investoren-Meeting muss Nintendo-Chef Satoru Iwata die Absatz-Prognosen noch weiter nach unten korrigieren und reduziert sogar sein eigenes Gehalt um die Hälfte – zwei Mal. Zwar zehrt der Konzern noch vom finanziellen Erfolg der vergangenen Konsolen-Generation, doch auch das größte Unternehmen besitzt keine unendlichen Ressourcen. Am 6. Juni 2014 wird dies bitter deutlich, es trifft noch vor dem japanischen Mutter-Konzern Nintendos europäische Niederlassung: Nintendo Großostheim, so wird an diesem Tag mitgeteilt, schließt im August 2014 nach 24 Jahren seine Pforten. Die meisten administrativen Aufgaben werden zu diesem Zeitpunkt zwar bereits vom zweiten Sitz in Frankfurt aus geregelt und das noch in Großostheim ansässige Management wechselt unseren Informationen zufolge auch dorthin. 130 Lager-Mitarbeiter verlieren allerdings auf einen Schlag ihren Job. Nintendo veröffentlicht angesichts der unangenehmen Situation ein offizielles Statement:

Nintendos Statement im Wortlaut

„Nintendo of Europe hat einen Konsultationsprozess bezüglich mehrerer Änderungen seiner Organisationsstruktur begonnen. Langfristiges Ziel dieser Änderungen ist, dass sie dem Unternehmen ermöglichen sollen, sich besser an einen sich sehr schnell wandelnden Markt anzupassen. Zu diesen Änderungen zählen die Zusammenlegung der beiden Standorte Frankfurt am Main und Großostheim – Frankfurt würde dann die neue Europazentrale des Unternehmens werden –, die Schließung des Lagers und des Bürostandortes Großostheim sowie das Outsourcing und die Neuorganisation weiterer Funktionsbereiche. Die Entscheidung, diese Änderungsmaßnahmen in den Konsultationsprozess zu geben, wurde nicht leichtfertig getroffen. Vielmehr liegen ihr umfassende Analysen und gewissenhafte Abwägungen zu Grunde. Leider hätten diese Maßnahmen für einige der Mitarbeiter in Großostheim direkte Konsequenzen, da rund 130 festangestellte Mitarbeiter ihren Arbeitsplatz verlieren würden. Um die Umsetzung der Maßnahmen sozialverträglich gestalten zu können, werden sich die Unternehmensleitung und der Betriebsrat eng abstimmen. Wichtigstes Ziel der Verhandlungen ist, bei den betroffenen Mitarbeitern so schnell wie möglich für Klarheit zu sorgen und ihnen größtmögliche Unterstützung zukommen zu lassen."

Stellenabbau in Frankfurt?

Die Großostheimer Stadtverwaltung setzt sich aktuell für die entlassenen Mitarbeiter ein und arbeitet an einem Sozialplan, der ihnen helfen soll, mit der neuen Situation zurechtzukommen. Auch für den Standort Großostheim, der mit Nintendo einen wichtigen Wirtschaftspartner verliert, hat der Schritt große Konsequenzen.

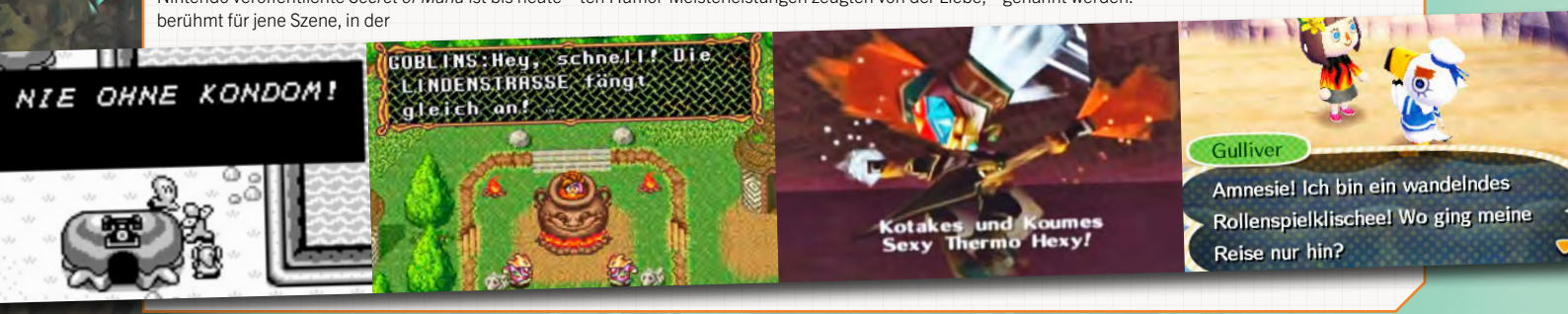
Während Analysten schon länger mit der Schließung des Standorts Großostheim gerechnet haben, erweist sich der Zeitpunkt der Bekanntgabe der Zusammenlegung mit Frankfurt so kurz vor dem alljährlichen Branchen-Ereignis E3 in Los Angeles doch als unerwartet. Eine andere Neuigkeit, die fast zeitgleich in Nintendos Sitz in Frankfurt die Runde macht, schafft es jedoch nicht so groß in die Medien: Wenige Tage nach Bekanntwerden der Schließung des Sitzes in Großostheim tauchen Gerüchte auf, die von weiteren Entlassungen bei Nintendo handeln: Insgesamt 190 Mitarbeiter von Nintendo Frankfurt sollen mit August zusätzlich zu den 130 Großostheimer Angestellten ihre Jobs verlieren. Der Grund, warum diese in der Bekanntgabe des Umstrukturierungsprozesses nicht genannt werden, ist simpel: Bei den Frankfurter Mitarbeitern soll es sich um Angestellte einer Zeitarbeitsagentur handeln. Da diese nicht direkt bei Nintendo, sondern bei ihrer Agentur angestellt sind und von dieser lediglich an Nintendo vermittelt werden,

Ein massiver Bug in *Skyward Sword* konnte den Spielstand unbrauchbar machen. Solche Makel sind in Nintendo-Spielen aber sehr selten.

NINTENDO – ÜBERSETZUNGEN MIT DEM GEWISSEN ETWAS

Seit jeher zeichnet sich Nintendo für ungemein gelungene Übersetzungen der hauseigenen Spiele ins Deutsche aus. Wir werfen einen Blick zurück.

Einer der Gründe, warum wir uns angesichts der Vorgänge hinter den Mauern des Nintendo-Konzerns Sorgen machen, hängt mit einer der großen Stärken des Mario-Konzerns zusammen: Seitdem es Usus wurde, dass japanische oder englischsprachige Spiele deutsche Übersetzungen erhalten, überzeugt das Videospiele-Unternehmen wie kaum ein anderer Hersteller mit einer konstant hohen Übersetzungsqualität. Das fing bereits auf dem SNES an: Das von Squaresoft (heute: Square Enix) entwickelte und von Nintendo veröffentlichte *Secret of Mana* ist bis heute berühmt für jene Szene, in der eine Gruppe Goblins den in einem Kochtopf brodelnden Protagonisten aus den Augen lässt, um die *Lindenstraße* gucken zu gehen. Etwas gewagter, aber ebenfalls sehr unterhaltsam: In *The Legend of Zelda: Link's Awakening* für den Ur-Game-Boy gibt ein mit Zauberpulver bestreuter Schleim dem Spieler Tipps für Saver Sex mit auf den Weg. Hinter diesen sehr eigenwilligen Übersetzungen steckte der damalige Chef-Übersetzer bei Nintendo, Claude M. Moyse. Die spezifisch an den deutschen Markt angepassten Humor-Meisterleistungen zeugten von der Liebe, mit der die Übersetzungen angefertigt wurden. Aber auch nach der Ära Moyse blieben tolle deutsche Fassungen der Spiele Standard – wer erinnert sich nicht an die „Sexy Thermo Hexy" aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* oder an die ausgesprochen unterhaltsamen Gespräche mit den Dorfbewohnern aus den *Animal Crossing*-Spielen? Die Liste an toll übersetzten Spielen ließe sich ewig fortsetzen. Bleibt zu hoffen, dass Nintendo und Spiele-Lokalisation auch in Zukunft noch in einem Atemzug mit Qualität genannt werden.



müssen sie in den offiziellen Berichten rechtlich gesehen nicht aufscheinen. Tatsächlich soll es sich bei den 190 entlassenen Mitarbeitern um sämtlche derzeit in Frankfurt eingesetzten Zeitarbeiter handeln. Eine Anfrage bei Nintendo brachte keine neuen Erkenntnisse in diesem Fall. Als Antwort auf unsere Bitte zur Aufklärung bezüglich der Ereignisse in Großostheim und Frankfurt erhielten wir lediglich das offizielle Statement, das bereits bei Bekanntwerden der Großostheim-Schließung an die Medien übermittelt wurde. Im persönlichen Gespräch mit der PR-Abteilung wurde uns mitgeteilt, dass man aufgrund des internen Evaluationsprozesses derzeit keine weiteren Angaben zu den Ereignissen im Haus machen könne und dass man sich nun zuallererst um die Mitarbeiter selbst kümmern wolle. Hierbei wurde jedoch nur auf die Ereignisse in Großostheim eingegangen, zu den Gerüchten bezüglich Frankfurt erhielten wir keine Auskunft. Auch Interview-Anfragen mit Nintendo-Managern wie dem Chef von Nintendo of Europe Satoru Shibata oder dem General Manager von Nintendo Deutschland Dr. Bernd Fakesch blieben erfolglos.

Lokalisationsabteilung betroffen

Als gehaltvoller erwies sich die Nachfrage bei der Zeitarbeitsagentur, die für die bei Nintendo eingesetzten Mitarbeiter zuständig ist. Auch hier bekamen wir die Antwort, dass ein Statement oder ein Interview zur aktuellen Situation nicht möglich sei. Allerdings wurde uns der Umstand, dass es in Frankfurt zu Zeitarbeiter-Entlassungen gekommen ist, indirekt bestätigt, indem auf die nun notwendige Unterstützung der Mitarbeiter und die nun im Fokus stehende Vermittlung ebenjener an neue Kunden hingewiesen wurde. Weitere Recherchen unsererseits an anderer Stelle förderten tiefer gehende Erkenntnisse zutage: So soll es sich bei den 190 entlassenen Angestellten in Frankfurt tatsächlich um sämtliche Zeitarbeiter handeln. Diese stammen ausschließlich aus der Lokalisationsabteilung – wie bereits erwähnt, werden unter diesem Begriff die Mitarbeiter in der Übersetzung und beim Bug Testing zusammengefasst. Während es die Übersetzungsabteilung nur weniger hart trifft, da hier primär festangestellte Mitarbeiter zum Einsatz kommen, soll der Einschnitt im Bug Testing massiv sein. Betroffen sind angeblich nicht nur Mitarbeiter des deutschen Teams. Da von Frankfurt (und bisher auch Großostheim) aus sämtliche

Werden sich die Personalkürzungen bei Nintendo auf kommende Spiele wie *The Legend of Zelda* oder *Xenoblade Chronicles X* auswirken?

„Posten laden“ und „Hühn“ – dass Qualität nicht selbstverständlich ist, beweisen Titel wie *Castlevania 64* oder *Harvest Moon 2* auf dem Game Boy Color.

Geschicke von Nintendo of Europe aus gelenkt werden, sollen neben dem deutschen zum Beispiel auch das spanische und italienische Team stark reduziert worden sein. Wo die Entscheidung zum Personalabbau getroffen wurde, also ob in Europa oder beim Muttersitz in Japan, ist unseren Informationen zufolge nicht bekannt. Sie soll aber durch Nintendo of Europe an die Betroffenen übermittelt worden sein. Da viele der Zeitarbeiter seit langer Zeit bei Nintendo gearbeitet und sich wie „echte“ Angestellte gefühlt haben, treffen sie Entlassungen besonders hart.

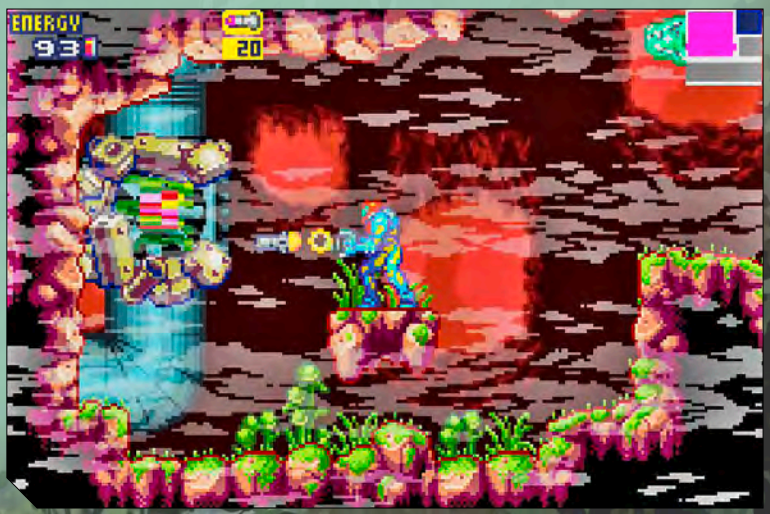
Outsourcing als neue Strategie?

Unseren Informationen zufolge soll zur Kompensation des verringerten Personalkontingents in Zukunft vermehrt auf Outsourcing gesetzt werden. Das heißt, dass normalerweise intern durchgeführte Prozesse – im speziellen Fall die Übersetzung sowie die Kontrolle von Spielen hinsichtlich technischer Fehler – an externe Unternehmen übertragen werden, welche diese Aufgaben zu einem billigeren Preis übernehmen, als es im Unternehmen selbst möglich ist. Ein solcher Schritt ist nicht neu, in anderen Unternehmen gang und gäbe und kommt auch bei Nintendo selbst bisher schon ab und an zur Anwendung. Sollten sich diese Berichte allerdings bewahrheiten und würde Nintendo zukünftig derart stark auf externe Unternehmen setzen, hätte dies aber definitiv Auswirkungen auf die Spieler. Nicht umsonst gilt Nintendo seit jeher als Garant für qualitativ hochwertig übersetzte Spiele, die nur selten unter drastischen technischen Fehlern leiden. Auch wenn die mutmaßlichen Entlassungen in der Übersetzungsabteilung eher gering ausfallen sollen, wird dieser Einschnitt natürlich trotzdem seine Spuren hinterlassen. Es bleibt abzuwarten, ob Nintendo als Publisher weiterhin das Qualitätssiegel für ungemein gelungene anderssprachige Versionen der Spiele verdienen wird. Gerade der Sprachwitz der Nintendo-Titel zeichnete diese bisher stets aus (siehe Extra-Kasten). Bezüglich des Bug Testings ist nicht ganz klar, wie viel davon tatsächlich in Deutschland geschieht. Möglicherweise bezieht sich die in Frankfurt vorgenommene Arbeit in dieser Hinsicht primär auf Darstellungsfehler bezüglich der Ingame-Texte. So oder so dürften sich die Einsparungsmaßnahmen, wenn sie sich denn bewahrheiten, durch den noch stärkeren Personalabbau im Vergleich zur Übersetzungsabteilung in diesem Bereich qualitativ am stärksten auswirken.

Ungewisse Zukunft

Klar ist bei alledem: Allen Unkenrufen zum Trotz ist Nintendo nicht am Ende. Der Mario-Konzern lieferte in diesem Jahr einen starken E3-Auftritt ab und die Verkaufszahlen der Wii U sind zwar nach wie vor nicht berauschend, erlebten in den letzten Wochen – nicht zuletzt Dank des Verkaufsstarts des System-Sellers *Mario Kart 8* – aber zumindest einen Anstieg. Der 3DS spült zudem trotz wie bei der Wii U nicht erfüllter Absatzprognosen stetig Gewinne ins Haus. Nintendo scheint also die Zügel zumindest im Ansatz wieder etwas fester in der Hand zu haben. Ob diese Erfolge ausreichen, um das Ruder vollkommen herumzureißen, lässt sich derzeit noch nicht sagen. Ohne einen inneren Erneuerungsprozess wird das aber definitiv nicht gelingen – und ob der Abbau von Mitarbeitern und ein potenzieller Qualitätsverlust der beste Weg dahin sind, muss die Zukunft zeigen. Wir wünschen sowohl dem Unternehmen als auch den entlassenen Angestellten viel Erfolg!

Lukas Schmid



Metroid Fusion ist dafür berühmt, unter fast keinen Bugs zu leiden. Dies zeugt von der tollen Qualitätssicherung bei Nintendo.

HINTER DEN KULISSEN

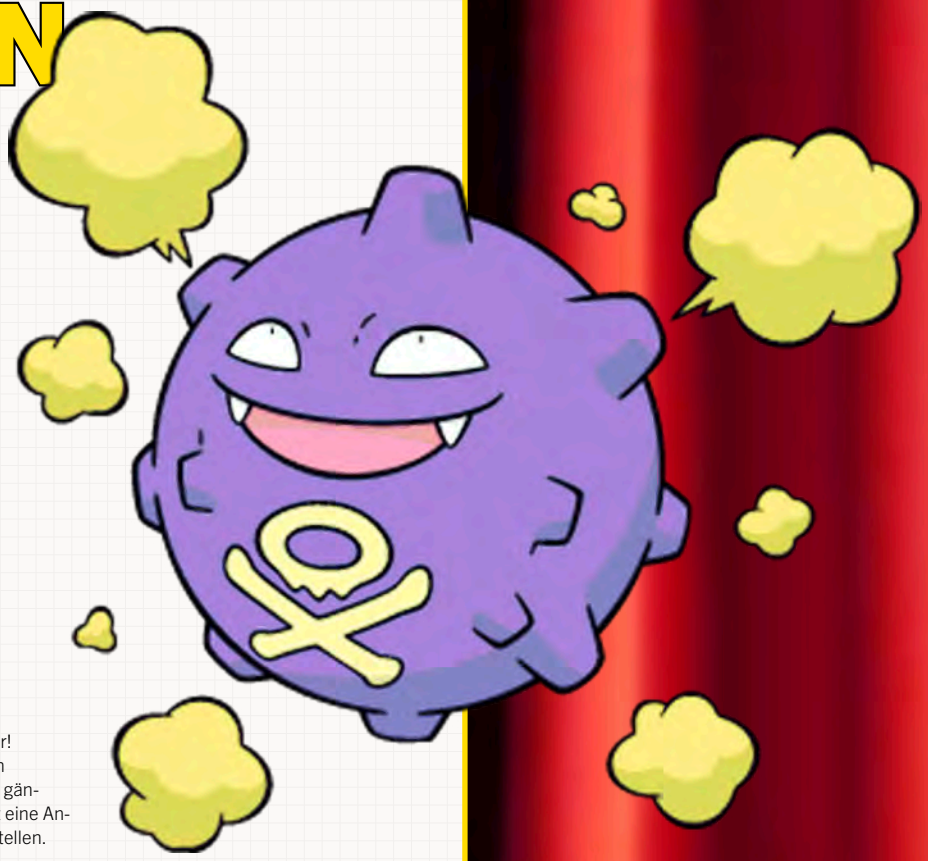
GLITCHES, EASTEREGGS UND MEHR

Unbeabsichtigte Fehler im Code, die zu spektakulären Ergebnissen führen, nachträgliche Änderungen, ungenutzte Spielinhalte oder ganz bewusst eingebaute kleine Überraschungen, die man erst finden muss: Hinter einigen Spielen steckt so viel mehr, als man auf Anhieb meinen würde. Wir haben für euch recherchiert und sind auf ein paar sehr interessante Funde gestoßen. Viel Spaß beim Lesen!

Von Stefanie Groß

POKÉMON

In den zahlreichen *Pokémon*-Spielen gibt es so unglaublich viel zu entdecken, dass man ein ganzes Heft allein damit füllen könnte! Wir suchen euch hier ein paar besonders interessante Fakten heraus, die ihr vielleicht noch nicht kennt – denn Missingno. & Co sind ja schon längst ein alter Hut.



Erinnert ihr euch an den alten Mann, der in *Pokémon Rot & Blau* in Vertania City die Straße blockiert? In der amerikanischen/europäischen Fassung weigert er sich aufzustehen, bevor er seinen Morgenkaffee bekommen hat. Im japanischen Original hingegen liegt er dort, weil er sturzbetrunken ist! Auch einige Sprites fielen der Zensur zum Opfer: In *Gold/Silber* zwinkerten einem die Schwimmerinnen und Schönheiten zu, die Angler rauchten eine Zigarette, die Mönche und Medien vollführten religiöse Handlungen und in der vierten Generation trugen die männlichen Schwimmer nur kurze Speedo-Badehosen. All dies wurde nachbearbeitet. Auch der Sprite des Pokémon Registeel wurde in den europäischen Versionen von *Diamant/Perl* geändert, zeigte er doch zuvor eine Geste, die an den Hitlergruß erinnerte. In *Rot/Blau* unterlief den Entwicklern ein Missgeschick beim Pokémon Smogon: Obwohl schon längst ein offizielles Artwork existierte, findet sich auf dem Kampf-Sprite der Totenschädel über dem Gesicht des Pokémon und nicht darunter! Noch ein interessanter Fakt zu dem Giftgas-Pokémon: Smogon und Smogmog sollten zuerst NY und LA genannt werden – die gängigen Abkürzungen von New York und Los Angeles - und somit eine Anspielung auf die hohe Luftverschmutzung der Großstädte darstellen.

Nun zu einigen ungenutzten Spielinhalten: In allen Editionen der ersten Generation ist ein Kampf mit Professor Eich höchstpersönlich einprogrammiert. Sein Team besteht aus der finalen Entwicklung eines Starter-Pokémon sowie Tauros, Kokowei, Arkani und Garados. Die Pokémon sind dabei sehr stark, was darauf hinweisen könnte, dass ursprünglich der Professor als Champion oder gar als etwas noch Höheres geplant gewesen war. Man kann diesen Kampf sogar ohne Cheats auslösen, indem man den sogenannten „Ditto Glitch“ anwendet. Mit diesem Glitch ist es möglich, jedes Pokémon im Spiel – also auch Mew! – und andere Trainer anzutreffen. Der Glitch ist ebenso vielseitig und nützlich wie er kompliziert ist. Wenn ihr euch dafür interessiert, findet ihr im Internet diverse Videos und Anleitungen dazu.
Im Code der Spiele der ersten Generation findet sich eine nicht verwendete Hintergrundmusik, die möglicherweise zu einer ebenfalls ungenutzten Stadt gehört. Außerdem schien eine fünfte VM-Attacke geplant gewesen zu sein: In der japanischen Version existiert eine Textbox, die aussagt, dass sich irgendwo der Erdboden gehoben hat. Dies deutet darauf hin, dass man ursprünglich mit dieser VM auf irgendeine Art den Boden hätte verändern können.

Es ist schon aufregend, dass sich vollständige Trainerkämpfe samt Dialogen und Übersetzung in den Daten des Spieles finden und sogar mithilfe von Tricks spielen lassen!

Das Gerücht, dass man Mew finden kann, wenn man den Lastwagen in Orania City verschiebt, stellte sich bald als falsch heraus. Viele Jahre später entdeckte man ein anderes Verfahren.

Nun kommen wir zur zweiten Generation. In einer sehr frühen Phase der Entwicklung sah die Anfangsstadt Neuborkia noch komplett anders aus und trug außerdem den Namen Silent Hills. Aus naheliegenden Gründen wurde der Ort jedoch umbenannt. Eine andere große Veränderung hat der See des Zorns erfahren: Wo im fertigen Spiel nur Bäume zu sehen sind, befand sich im Nordwesten der Karte ursprünglich eine ganze Stadt samt Arena. Ein Überbleibsel aus dieser Zeit scheint zu sein, dass man den Ort immer noch mittels Fliegen erreichen kann, obwohl kein Pokémon Center in der Nähe ist. Auch einige zusätzliche Orte in Kanto waren zunächst geplant gewesen, allen voran eine Safari-Zone. Es existiert sogar eine Karte davon, die jedoch aus Zeit- oder Platzgründen nie in der finalen Version verwirklicht werden konnte.

MARIO

Auch in den Spielen unseres Lieblingsklempners hat sich die ein oder andere Überraschung versteckt.

Eines der größten Mysterien findet sich in *Super Mario Bros.* für das NES/Famicom: Es handelt sich um das Glitch-Level -1, auch Minus World genannt. Durch ein besonderes Sprungmanöver in Level 2-1 könnt ihr durch die Wand nach rechts laufen und die drei Röhren der Warp Zone erreichen. Benutzt ihr die linke davon, so gelangt ihr in die merkwürdige Welt -1. Es handelt sich dabei um eine Kopie einer anderen Welt, mit dem Unterschied, dass sie keinen Abschluss hat, sondern euch immer wieder zum Anfang der Stage zurückbringt. Es kommt aber noch besser: Wenn ihr diesen Glitch bei einem japanischen Famicom-Gerät verwendet, erwarten euch noch viel seltsamere Levels. Spieler haben ein aberwitziges Verfahren entdeckt, mit dem man ganze 256 zusätzliche Welten hervorrufen kann! Man entdeckt somit Levels, die wie Unterwasser-Passagen aussehen, jedoch überall merkwürdige Sprites verteilt haben sowie einen komplett schwarzen Bildschirm mit nur einem einzigen Sprungblock und Endgegner-Brücken ohne Bowser. Wahnsinn! Warum so etwas überhaupt passieren kann, ist recht kompliziert. Nur so viel: Beim außerplanmäßigen Laden der Warp-Zone werden die Datenbrocken von verschiedenen Levels vermischt, sodass es zu diesen ungewöhnlichen Fehlern kommt.

Dass man in *Super Mario RPG* Link und Samus in den Hotelzimmern finden kann, ist ja weithin bekannt. Doch wusstet ihr, dass auch in *Mario & Luigi: Superstar Saga* etliche Cameo-Auftritte berühmter Nintendo-Helden geplant waren? Im Café hätte man unter anderem Samus, Olimar, Link, Fox und Wario antreffen können, die neue Kaffeesorten der Brüder probieren und ihnen anschließend ein besonderes Item dalassen. Es ist leider nicht bekannt, warum es diese Szenen nicht ins fertige Spiel geschafft haben.

In *Mario Sunshine* ist ein weiterer *Zelda*-Cameo versteckt: Ihr erinnert euch doch bestimmt an Palmathon, den pinken Rennzwerg, der euch gelegentlich zu einem Laufwettbewerb herausfordert. Wenn man mittels Hacking den pinken Helm des Charaktermodells entfernt, erblickt man ein altbekanntes Gesicht – nämlich das des Wettläufers aus *Ocarina of Time*!

In *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* gibt es die Hexe Barbara, die sich Marios Team anschließt. Doch war euch bekannt, dass sie in der japanischen Fassung ein Junge ist, der sich als Mädchen fühlt? In einigen europäischen Versionen wird diese Information beibehalten, in der amerikanischen Fassung hingegen finden sich keinerlei Hinweise mehr auf die Identitätskrise der Hexe.

Auch in der *Mario Kart*-Serie lassen sich ungenutzte und veränderte Inhalte ermitteln. In *Super Mario Kart* wurden für die internationale Veröffentlichung die Siegesanimationen von Peach und Bowser geändert, da sie mit einer Champagnerflasche dargestellt wurden. In *Mario Kart 64* enthielten die Werbebanner an den Seiten der Rennstrecken ursprünglich Parodien auf tatsächliche Markennamen, die zu harmlosen Mario-Slogans geändert werden mussten. In einem frühen Stadium der Entwicklung war das Spiel als *Mario Kart R* bekannt und enthielt den Charakter Kamek als Fahrer, der jedoch schlussendlich Donkey Kong weichen musste. Eine kleine Überraschung erwartet diejenigen, die beim Siegesbildschirm die Musik 64 mal hintereinander abspielen lassen: Die Hintergrundmelodie ändert sich daraufhin!

In *Mario Kart Wii* sollten ursprünglich auch ein Hammerbruder, Parakoopa und die Piranha-Pflanze als spielbare Fahrer vorhanden sein. Ebenso findet sich ein Icon des Kettenhundes im Code des Spiels wieder, was darauf schließen lässt, dass das Item aus *Double Dash!!* auch in der Wii-Version verwendbar sein sollte. Letztendlich wurde es aber bekanntermaßen durch Kugelwilli ersetzt.

In *Mario Kart DS* finden sich zahlreiche Teststrecken, die es in der Form nicht ins Spiel geschafft haben. Einige davon beinhalten Rampen oder große Röhren, die wohl genutzt wurden, um einige Spielmechaniken zu testen. Die Daten einer interessanten, aus Keksteig bestehenden Pinnballstrecke befinden sich auch darunter. Diese Piste stellt wohl eine sehr frühe Fassung von Waluigi-Flipper dar.

DONKEY KONG & BANJO-KAZOOIE

Diese beiden klassischen Helden, die ursprünglich aus dem Hause Rare stammen, verbindet mehr als nur ein gemeinsames Entwicklerstudio.

Im Klassiker *Donkey Kong 64* findet man in einem der ersten Screenshots von Donkeys Haus eine Dusche, auf der die Gesichter der Rare-Kollegen Banjo und Kazooie abgebildet sind. Dieser kleine Cameo-Auftritt ist in der fertigen Version allerdings leider nicht mehr enthalten. Ähnliches ereignete sich im Spiel *Banjo-Kazooie*, in dem zunächst das Porträt von Donkey Kong das Zimmer des Bären zierte, schlussendlich aber durch ein Bild der kleinen Schwester ersetzt wurde. Das Level Wunder Wald in *Donkey Kong 64* sollte ursprünglich schon in *Banjo-Kazooie* vorkommen, doch aufgrund von Zeitdruck konnten es die Entwickler nicht rechtzeitig fertigstellen. Stattdessen nahmen sie einige Änderungen vor und ließen es im nächsten Projekt einfach von der Affen-Bande erkunden. In *DK 64* existiert außerdem ein Datensatz zum Item Eisschlüssel, welcher ein geheimer Gegenstand aus den *Banjo-Kazooie*-Spielen ist. Hätte man die beiden Spiele also ursprünglich irgendwie verbinden können sollen?

Nun noch ein paar allgemeine Hintergrundinformationen zu den beiden Serien: Die Erdnuss-Kanonen waren zu Beginn der Entwicklung von *Donkey Kong 64* wirkliche Schusswaffen, die Explosionen hervorriefen! Diese Idee wurde jedoch schnell fallengelassen, um die Jugendeignung des Spiels nicht zu gefährden. Im deutschen Handbuch von *Donkey Kong Country 2* wurde ein Gegner namens Mr. X vorgestellt, doch im Spiel selbst kommt er nicht vor. Es ist nicht klar, warum es diesen Eintrag im Handbuch gibt, doch man vermutet, dass es sich bei Mr. X um einen Vorläufer eines anderen Bossgegners handelt.

In der ersten Entwicklungsphase des Spiels *Banjo-Kazooie*, das damals noch unter dem Namen *Project Dream* lief, war weder Banjo der Hauptcharakter, noch die Hexe Gruntilda der Bösewicht. Stattdessen gab es einen Pirat namens Captain Blackeye, der als Oberschurke vorgesehen war. Im fertigen Spiel findet sich jener auf einem Gemälde in der Mad Monster Mansion wieder und hat sogar noch einen Gastauftritt in *Banjo-Tooie,* wo er in einer Kneipe sitzt und sich über einen Bären beschwert, der ihm das Rampenlicht gestohlen hat. Es ist doch schön, wenn sich einige Ideen auf diese Weise doch noch verwirklichen lassen.

SUPER SMASH BROS.

Gerade bei einem Prügelspiel wie *Super Smash Bros.* ist es für die Entwickler wichtig, alle Charaktere und Techniken zu testen. Die Überreste dieser Testphase sollten eigentlich nie für das breite Publikum zu sehen sein. Doch findige Hacker haben Detektiv gespielt.

Wie ihr euch wahrscheinlich schon denken könnt, gibt es in den Datensätzen der *Smash Bros.*-Reihe viele ungenutzte Kampfarenen, die vermutlich vor allem zum Austesten von Attacken und anderen Spielmechaniken verwendet wurden. Über das Debug-Menü kann man auf diese Stages zugreifen und sogar in ihnen spielen. Besonders eine Beta-Version der Kirby-Arena ist hier erwähnenswert, denn auf ihr befinden sich diverse seltsame Hindernisse und sich bewegende Objekte. Allerdings stürzt das Spiel meistens ab, wenn man den Kampf auf einer solchen Beta-Stage beendet.

Auf frühen Screenshots zu *Super Smash Bros. Melee* sieht man auf der Leinwand des Pokémon Stadions Symbole von zusätzlichen Elementen, die darauf schließen lassen, dass anfangs auch andere Transformationen der Arena geplant gewesen waren. Das Pokémon Ditto war offenbar als Helfer vorgesehen gewesen, der sich in den Benutzer des Pokéballs verwandelt, um ihm dann im Kampf zu unterstützen. Interessant ist weiterhin, dass man offenbar vorhatte, unter anderem eine eigene *Fire Emblem*-Stage namens Akaneia zu designen, doch dies wurde nicht umgesetzt. Shiek hatte zu Beginn eine eigene Zielscheiben-Herausforderung, doch bekanntermaßen teilt sie sich diese heute mit der von Zelda. Im Code des Spiels sind zudem wieder diverse Test-Stages vorhanden, von denen einige äußerst obskur aussehen.

In *Super Smash Bros. Brawl* gibt es Hinweise, dass Ridley aus dem *Metroid*-Universum zunächst als Helfertrophäe geplant gewesen war, doch schlussendlich wurde er zu einem Endgegner im Subraum Emissär umfunktioniert. In der Arena Gruselvilla ist es möglich, unter einem Bett eine Geister-Textur zu finden, wenn man die Kamera mittels Cheats manipuliert. Ein weiteres kleines Easteregg findet man, wenn man in Onett ganz rechts Pause drückt und weit herauszoomt. Dort sieht man eine Hinweistafel, die vor einem schnell fahrenden schwarzen Auto warnt – und besagtes Auto hat uns bestimmt alle schon einmal während des Kämpfens erwischt!

SONIC

Ein Blick hinter die Kulissen bei den Spielen des schnellsten Igels der Welt offenbart Levels und Gegner, von denen man teilweise nur noch rudimentäre Fragmente aufspüren kann.

Auch die Spiele von Segas Maskottchen bergen das ein oder andere Geheimnis. Im Code von *Sonic the Hedgehog* lassen sich einige ungenutzte Sprites nachweisen, die zeigen, dass der schnelle Igel zunächst unter Wasser offenbar eine Taucherbrille tragen sollte. Ebenso existiert ein Gegner namens Splats, der es nie ins Spiel geschafft hat, obwohl er auf diversen Illustrationen zum Entwicklungsprozess sowie auf Sammelkarten und im Sonic-Comic zu sehen war.

Sonic 2 ist vor allem wegen seiner diversen ungenutzten Levels erwähnenswert: Die Hidden Palace Zone zum Beispiel scheint eine der ersten erstellten Zonen des Spiels gewesen zu sein und beinhaltet drei unbekannte Gegnertypen, doch im Lauf der Entwicklung wurde die an einen Dschungel erinnernde Welt nicht weiter verfeinert und schlussendlich ganz gestrichen. Überbleibsel des Codes kann man jedoch mit Hacking noch aufspüren. Weitere angedachte Zonen waren eine Wüste, eine Weihnachtslandschaft oder auch ein zusätzliches Level der Metropolis Zone, das den fragwürdigen Namen Genocide City trug. Einige dieser Levels wurden aus Zeitmangel einfach weggelassen, die übrigen teilweise in andere Kurse integriert.

MOTHER/EARTHBOUND

Der Rollenspiel-Klassiker der etwas anderen Art ist voll von Anspielungen und auch Motiven, die man in einem sonst so kindlich anmutenden Spiel nicht erwarten würde.

Die *Mother*-Serie kennt man hierzulande vor allem wegen des Protagonisten Ness, da er ein spielbarer Charakter in *Super Smash Bros.* ist. *Mother 1* und *3* erschienen nur in Japan, einzig *Mother 2* wurde auch ins Englische übersetzt. In den USA erschien *Mother 2* unter dem Namen *Earthbound*, um Verwirrungen wegen der Zahl im Titel vorzubeugen. Erst Ende 2013 – neunzehn Jahre nach der ursprünglichen Veröffentlichung – erschien das Spiel das erste Mal auch in Europa und Australien für die Virtual Console der Wii U.

Nun aber zum interessanten Teil: Wusstet ihr, dass einige Musikstücke aus *Earthbound* sehr ähnlich zu gängigen Melodien sind? Seien es die Beatles, bekannte Rock'n Roll-Stücke, klassische Musik oder gar Teile der amerikanischen Nationalhymne – einige Lieder finden sich fast Ton für Ton im Soundtrack! In der amerikanischen Lokalisierung wurden Schriftzüge, die auf bekannte Marken hinwiesen, durch unverfängliche Slogans ersetzt. Ein Beispiel hierfür ist der rote Laster, dessen ursprüngliche Beschriftung sehr an das Coca-Cola-Logo erinnerte.

Eine Szene, in der es so klingt, als würden die Charaktere Pokey und Pinch von ihrem Vater im Nebenzimmer verprügelt werden, wurde mit mit einem Soundeffekt, der wie lautes Streiten klingt, ersetzt. Außerdem wurden alle Anspielungen auf Alkohol, Religionen und Sekten abgeändert. Wenn man sich die Codes des Spiels genauer ansieht, finden sich außerdem mehrere ungenutzte Charakter-Sprites, Items und Gegner! Die meisten davon haben jedoch leider keinen Nutzen und sind nur ein Überbleibsel aus der Entwicklerphase. In *Mother 3* verbergen sich dagegen ganze ungenutzte Cutscenes, Orte und sogar ein Bosskampf, bei dem der Gegner unter anderem die Gestalt einer der Hauptcharaktere annimmt! Auch wenn es leider wohl für immer ein Geheimnis bleibt, was sich die Entwickler noch alles überlegt hatten, so ist es doch interessant, zumindest einige ihrer verworfenen Ideen finden zu können.

THE LEGEND OF ZELDA

Auch um die *Zelda*-Serie ranken sich seit Urzeiten viele Gerüchte. Viele davon sind reine Mutmaßungen oder Hoffnungen der Fans, die sich nie bewahrheiten konnten. Dennoch findet man diverse Überraschungen, wenn man genauer danach sucht.

In der originalen SNES-Version von *A Link to the Past* gibt es einen geheimen Raum, der mit Rubinen gefüllt ist. Diese Kammer ist das Resultat eines Wettbewerbs des amerikanischen Magazins Nintendo Power, bei dem der glückliche Gewinner Chris Houlihan im Spiel verewigt wurde. Was für eine große und zeitlose Ehre!

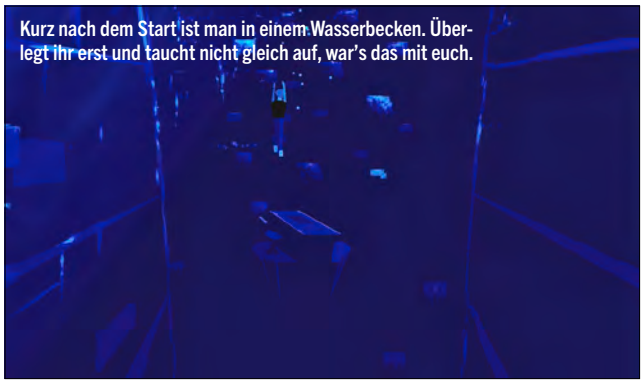
In *Link's Awakening (DX)* ertönt eine geheime Melodie namens Totaka's Song, wenn man mehrere Minuten in Richards Haus verbringt. Das Spiel ist außerdem voll von kleinen Cameo-Auftritten: Man findet eine Yoshi-Puppe, ein Bild von Prinzessin Peach, einen Kettenhund, einen Gegner, der aussieht wie Kirby, oder Dr. Wright aus *SimCity*. Außerdem haben Tarin und der Hühnerbesitzer große Ähnlichkeit zu einem ganz bestimmten Klempnerduo.

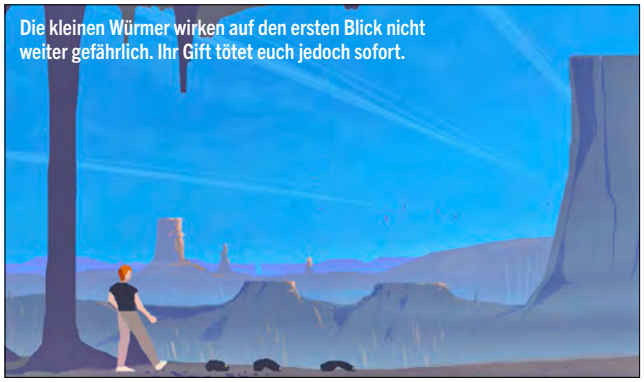
Über kaum etwas anderes wurde im Lauf der Jahre so viel spekuliert wie über einen Licht-Tempel in *Ocarina of Time*. An sich würde die Idee eines zusätzlichen Tempels schon Sinn ergeben: Es gibt sieben Weise, doch nur sechs Tempel, da Rauru, der Weise des Lichts, das Heilige Reich bewacht. Ein weiteres Indiz könnte sein, dass man im Geistertempel zwei Sorten von Rätseln zu lösen hat – nämlich Zeit und Licht –, anstatt sich wie in den anderen Heiligtümern auf eine bestimmte Spielmechanik zu konzentrieren. Außerdem existieren bekanntermaßen auch die Lichtpfeile und die Kantate des Lichts. Fans fragen sich also, ob für den letzten Tempel nicht mehr genügend Zeit blieb und stattdessen bereits fertiggestellte Teile davon in den Geistertempel integriert wurden. Im Code selbst lassen sich jedoch leider keine wirklichen Beweise dazu finden. Allerdings gibt es dort Indizien, dass der Wald- und Wassertempel ursprünglich die Elemente Wind und Eis beinhalten sollten. Ein weiteres Mysterium um *Ocarina of Time* ist allerdings Fakt: In den allerersten Auflagen des Spiels klang die Musik des Feuertempels vielmehr wie eine Aufnahme von betenden, muslimischen Mönchen. Da Nintendo fürchtete, dass sich einige Spieler an diesen religiösen Gesängen stören könnten, ersetzte man die Hintergrundmusik in allen nachfolgenden Versionen des Spiels durch eine neue Melodie.

Dass man in *Ocarina of Time* in Schloss Hyrule Porträts von Mario & Co. entdecken kann, dürfte den meisten von euch bekannt sein. Doch wusstet ihr, dass auch Starfox indirekt in diesem *Zelda*-Klassiker vertreten ist? Benutzt man in der N64-Fassung von *Ocarina of Time* einen besonderen Cheat, so kann man einen originalen Arwing herbeiholen. Das Raumschiff verhält sich wie ein Gegner und greift Link aus der Luft mit Laserstrahlen an. Man vermutet, dass die Arwing zu Testzwecken eingebaut wurde, um das Anvisieren von sich schnell bewegenden, fliegenden Gegnern zu verfeinern. Diese Bewegungsabläufe kamen schlussendlich vor allem beim Bosskampf mit dem Feuerdrachen Volvagia zum Einsatz. Übrigens versteckt sich vielleicht auch in *Majora's Mask* eine Anspielung auf *Starfox*. Betrachtet man im Masken-Menü die zweite Reihe, so sieht man nebeneinander folgende Tier-Masken: Fuchs, Vogel, Hase, Frosch und Schwein: Fox, Falco, Peppy, Slippy und Pigma – die ganze *Starfox*-Crew! Dies könnte natürlich auch unbeabsichtigt geschehen sein, doch das wären wohl beinahe schon zu viele Zufälle, oder?

Im Code von *Twilight Princess* existiert eine Vorabversion des Gegners Armos beziehungsweise eines Armos-Giganten. Die sonst relativ unbeweglichen Statuen sahen in der Beta-Version eher wie unheimliche Golems aus, die Link mit schwingenden Armen attackierten. Die Daten des Spiels zeigen auch Prototypen von Schattengegnern sowie ein Monster, das sich aus Felsblöcken zusammensetzt. Schade, dass wir das im fertigen Spiel nicht zu sehen bekamen!

ANOTHER WORLD
20TH ANNIVERSARY EDITION


Kurz nach dem Start ist man in einem Wasserbecken. Überlegt ihr erst und taucht nicht gleich auf, war's das mit euch.


Die kleinen Würmer wirken auf den ersten Blick nicht weiter gefährlich. Ihr Gift tötet euch jedoch sofort.

Beschützt euren Freund und streckt die feindlichen Wachen nieder – leichter gesagt als getan.

An manchen Stellen sind die fiesen Schnapper kaum zu erkennen. Tödlich sind sie leider dennoch.

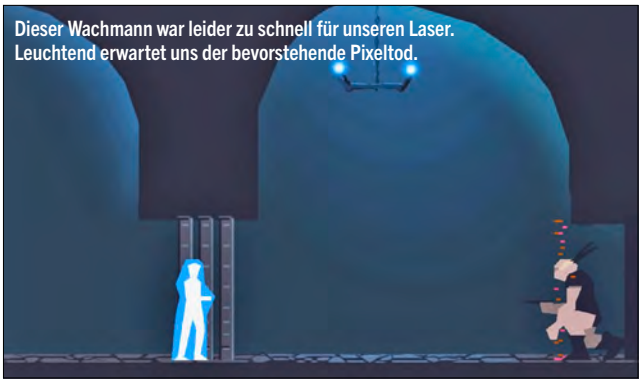
Wii U eShop Mithilfe unserer detaillierten Komplettlösung könnt ihr den knackig-schweren Download-Titel in kürzester Zeit meistern.

Schwimmt an die Oberfläche und lauft anschließend nach rechts. Zerquetscht alle drei Würmer und lauft weiter nach rechts. Zerstampft sieben Würmer, bevor ihr erneut weiter nach rechts geht. In der nun folgenden Szene stürzt sich ein schwarzes Monster auf euch. Sprintet nach links aus dem Bild heraus, immer weiter bis zu einem Felsvorsprung. Dort springt ihr zur Liane und landet so im nächsten Bildschirm. Flüchtet schnell weiter nach rechts. Schaukelt im Käfig hin und her, bis er auf den Wächter fällt. Sackt nun die Laser-Gun ein. In der Mitte des nächsten Bildes bückt ihr euch und wartet, bis euer Partner auftaucht. Die Wächter erledigt ihr mit einigen Schüssen. Wartet, bis euer Freund wieder von links ins Bild läuft und flieht dann gemeinsam mit ihm. Im übernächsten Bildschirm dreht ihr euch in der Mitte schnell um und bildet einen Schutzschild mit dem Laser. Nun müsst ihr euch so lange immer ein Stück weiter nach rechts bewegen, bis die Tür offen ist. Fahrt ganz nach unten, ballert auf die Wache und auf den leuchtenden grünen Punkt hinter ihr. Eine Etage höher sprengt ihr die Tür mit einem Energieball (lange auf den Feuerknopf drücken) und lasst euch nach links unten beamen. Rennt nach links, bevor euch der Wachmann ausschalten kann. Teleportiert euch beim nächsten Beamer nach oben. Zwischen den beiden Schotts wartet ihr, bis euer Freund erscheint und die Klappe zum Lüftungsschacht öffnet. Hier rollt ihr langsam den Weg entlang. Passt auf das heiße Gas auf! Nach eurer Ankunft befindet sich links eine Energiezelle, mit der ihr euren Laser aufladen könnt. Sprengt die drei Tore mit Energiebällen. Lauft danach aus dem Raum raus und durch den Gang entlang bis zur Brücke. Erschießt den Wachposten und rennt zum Ende der Brücke. Mit einem großen Satz hüpft ihr auf einen kleinen Vorsprung vor einer Wand. Schießt dort einen Energieball auf die Wand.

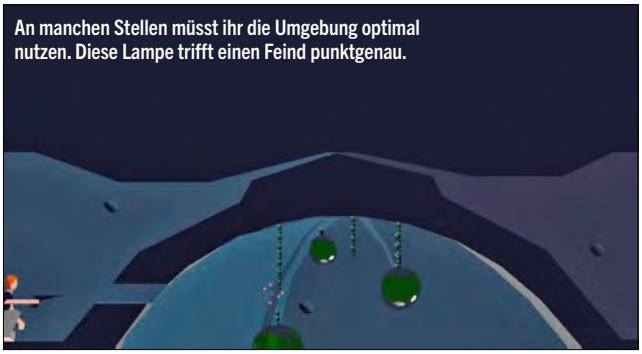
Die Höhlen

Weiter rechts lasst ihr euch durch die beiden Löcher fallen und folgt dem Weg anschließend weiter nach rechts. Springt über die Stacheln und marschiert zum nächsten Abschnitt. Jetzt ist Vorsicht geboten, da Felsen von der Decke fallen. Bleibt ganz links stehen, bis die ersten drei Felsen heruntergepoltert sind, und sprintet danach zur Bildmitte. Wiederholt den Vorgang an der rechten Seite und lauft weiter. Versteckt euch hinter dem Felsen und wartet den richtigen Zeitpunkt ab, um weiter zur Bildmitte zu sprinten. Wiederholt den Vorgang erneut und passt am Ende auf die Pflanze auf. Springt hier von einem sicheren Platz zum nächsten, um den Schnappern auszuweichen. Im nächsten Raum müsst ihr erst die Pflanzen abschießen und danach sehr schnell die einzelnen Schnapper überspringen. Weiter rechts springt ihr über den Abgrund und den Schnapper und ihr seid für einen kurzen Moment sicher. Die Wand zerschießt ihr mit einem Energieball. Jetzt heißt es, den kompletten Weg zurückzugehen und alle Aktionen zu wiederholen. Im zweiten Raum mit den bröckelnden Felsen erweckt ihr mittels Laserschuss einen kleinen Drachen. Im nächsten Bereich wartet ihr, bis der Feuerspucker von der Pflanze erwischt wird, bis ihr am ersten großen Stalagmiten bis ganz nach oben klettert. Daraufhin springt ihr von einem Fels zum nächsten und klettert weiter nach oben. Springt zu dem kleinen Stalagmit mit der

Im Lüftungsschacht strömt an manchen Stellen heißes Gas aus – nicht besonders angenehm.



Dieser Wachmann war leider zu schnell für unseren Laser. Leuchtend erwartet uns der bevorstehende Pixeltod.



An manchen Stellen müsst ihr die Umgebung optimal nutzen. Diese Lampe trifft einen Feind punktgenau.

Pflanze und hüpft sofort weiter, um nicht abzustürzen. Seid ihr am letzten Felsen angekommen, springt ihr nach links aus dem Bild. Ihr landet auf einem großen Felsbrocken. Springt links herunter und sprengt den Fuß mittels Energieball aus dem Weg. Es öffnet sich ein neuer Weg, den ihr betretet. Springt über die Löcher bis zu einem Wasserreservoir. Bleibt ganz links stehen und sprengt den Stützpfeiler mittels Laserschuss. Eilt sofort nach links und springt über die Löcher. Nach dem letzten Sprung landet ihr auf einer Platte. Der Wasserdruck katapultiert euch nach oben. Jetzt könnt ihr euch weiter nach links bewegen. Geht die Steigung nach oben und zerstört die Wand. Erklimmt die Treppe, geht nach rechts und durchquert das entleerte Becken.

Die Anlage

Ignoriert euren Freund und lauft weiter nach rechts. Wartet vor dem mittleren Pfeiler, bis rechts ein Wächter erscheint. Erledigt ihn und lauft nach rechts. Verfolgt den Kerl (passt bei der Treppe auf – ihr müsst springen!), bis er sich in einen Schutzraum zurückzieht. Bildet vor der Tür einen Schutzwall und geht ein Stück nach vorne, bis sich die Tür automatisch öffnet. Besagter Gegner wirft nun mit Energiegranaten auf euch, denen ihr durch langsames Wegbewegen von der Tür entflieht. Dadurch schließt sich die Tür wieder, die Granaten prallen ab und erwischen den Feind. Durchquert den Raum, zerstört per Energieball die Tür und lauft weiter nach rechts. Ladet euren Laser wieder auf, nachdem ihr euch mit dem Teleporter nach oben gebeamt habt. Weiter rechts müsst ihr euch vor den Schlitz in der Kuppel knien. Wartet jetzt ab, bis die Wache in der Mitte ist, und schießt dann das Seil der Lampe durch. Ist der Wachposten geplättet, macht ihr euch auf den Rückweg bis zur Treppe vor dem Wasserreservoir. Geht hinab, weiter nach rechts und durchquert das Becken. Holt per Laser im folgenden Raum den ersten Kronleuchter von der Decke. Daraufhin wird eine Wache erscheinen. Lauft die Treppe ein paar Stufen hinab, bückt euch und erledigt sie. Jetzt lauft ihr weiter nach rechts.

Das Ende naht

Wartet, bis der Wächter euch anspricht, drückt zweimal schnell den Feuerknopf und rennt zur Waffe. Erledigt den Wächter und lauft nach rechts. Besiegt die beiden Wachen und geht wieder nach rechts zum Wasserbecken. Taucht im Wasser ganz nach unten. Nehmt dann den Gang nach links, taucht bis zum zweiten Schacht und schwimmt hinauf, um Luft zu holen. Taucht wieder nach unten und den Gang rechts entlang. Klettert an Land und zerstört die Leitung. Schwimmt den gesamten Weg wieder zurück und vergesst dabei nicht, Luft zu holen. Steigt am rechten Rand des Beckens heraus, geht weiter in den nächsten Raum und am besiegten Wächter vorbei. Lasst euch durch das Loch fallen, sprengt die rechte Tür und flieht durch den Gang bis zum Gitter. Stellt euch unter die geschlossene Luke in der Decke und beschießt die Verfolger. Nach kurzer Zeit reicht euch der Gefährte die Hand und zieht euch nach oben. Drückt danach in der Arena die Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge und ihr landet in einer Rettungskapsel. Lauft weiter nach rechts und erledigt die fünf Wachen. Nachdem ihr euren Kameraden wiedergefunden habt, lauft ihr weiter, bis der Boden unter euren Füßen zerschossen wird. Schleppt euch zum Schaltpunkt links, wartet, bis der Wächter in der Bildmitte steht, und drückt den Schalter zweimal hintereinander. Rutscht zum Lichtkegel und genießt den Abspann.

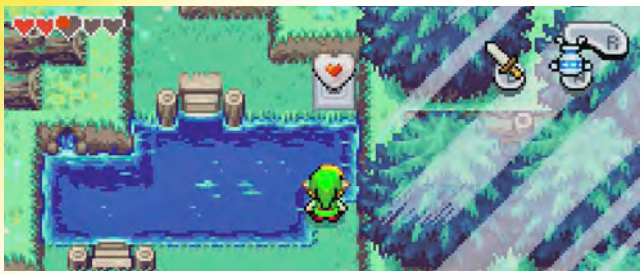
Michael Heymann

Nachdem ihr das Wasser freigesetzt habt, ist Tauchen angesagt. Beeilt euch, eure Luft reicht nicht ewig.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP – FUNDORTE ALLER HERZTEILE

Wii U VC Dank unserer Auflistung geht euch kein Herzteil durch die Lappen!

Autor: Michael Heymann



So nah und doch so fern – dieses wunderschöne Herzstück (in unserer Liste Nr. 2) könnt ihr nur durch Schwimmen oder von der anderen Seite aus erreichen.

TYLORIA WALD

1) Vor dem Eingang zum Waldschrein.

2) Nachdem ihr den Wald betreten habt, seht ihr oben das Herzteil. Entweder durch schwimmen oder von oben erreichbar.

3) Beim Minish, von dem ihr die Bombentasche erhalten habt, müsst ihr bei den drei Toren das linke nehmen.

4) Östlich des Hauses, in dem euch Festa zum Waldschrein führt.

WALDSCHREIN

5) Zerstört nach dem Zwischengegner das Netz und begebt euch nach unten.

6) Im Raum rechts vom Zwischengegner findet man unter den Haufen einen Schalter, bei dem durch Betreten ein Teleporter erscheint. Benutzt jetzt den Teleporter am Eingang.

SÜDLICHE EBENE

7) Nachdem ihr das erste Mal ein Glücksfragment vereint habt, erscheint ein Eingang in der Südlichen Ebene.

8) Geht von Links Haus aus nach links. Rempelt den Baum an, verkleinert euch, springt in den Fluss und schwimmt nach oben rechts zur Höhle.

GONGOL-BERG

9) Unterhalb der großen Kletterwand beim Gongol-Berg sprengt ihr ein Loch in die Wand.

10) Sprengt direkt neben der großen Kletterwand ein Loch in den Berg.

11) Sobald ihr euch verdoppeln könnt, klettert ihr vom Fuße des Berges die vier Kletterwände nach oben und betretet die Höhle. Nach einem kurzen Weg erhaltet ihr das Herzteil.

12) Vereinigt mit Melta Fragmente.

13) Grabt ein paar Mal links vom Eremiten.

HÖHLE DER FLAMMEN

14) Unterhalb des Zwischengegners müsst ihr ein Loch in die Wand sprengen.

NÖRDLICHE EBENE

15) Links neben dem Eingang zum Innenhof des Schlosses sprengt ihr den brüchigen Stein und klettert die Leiter hinunter.

STADT HYRULE

16) Verkleinert euch im Haus unterhalb des Brunnens, geht nach draußen und klettert die Liane neben dem Hotel hoch. Auf der Rückseite befindet sich ein Eingang.

17) Springt gegen die Glocke der Stadt.

18) Geht in die Schule und verkleinert euch. Geht hinaus zur Laufbahn und den Weg hinauf. Jetzt schiebt ihr zu viert den Steinblock zur Seite.

19) Verkleinert euch bei den Baumeistern, geht in den Brunnen und springt mit dem Greifenmantel auf die andere Seite.

20) Wenn ihr die Minitendo-Galerie vervollständigt habt, sprecht mit dem Mann neben dem Café.

21) Sammelt mehrmals alle Hühner für die Frau rechts unten in der Stadt ein.

22) Spielt in Shimaros Laden das Spiel und besiegt alle Gegner.

SELA-QUELLE

23) Ganz unten bei den Wasserfällen liegt ein Herzteil.

24) Beim großen Wasserfall springt ihr ins Wasser. Klettert beim Herzteil hinauf.

25) Im Erdgeschoss des großen Gebäudes müsst ihr mit der Anhängerin des Wind-Volkes Fragmente vereinen, um einen Pfad zum Herzteil zu öffnen.

26) Östlich des vierten Herzteils des Tyloria-Waldes steht ein Minish, mit dem ihr Fragmente vereinen müsst. In den Sela-Wasserfällen öffnet sich eine Höhle.

INNENHOF SCHLOSS HYRULE

27) Mäht das Gras weg und klettert die Leiter nach unten.

28) Vereinigt mit dem Eremiten ein grünes Herzteil. Beim rechten Brunnen fließt das Wasser ab und eröffnet einen neuen Weg.

GEHEIME WELT VON TABANTA

29) Schiebt links unten von Tabanta den Grabstein nach oben.

30) In Tabanta geht ihr ganz nach oben rechts. In der Höhle schiebt ihr die Steine zur Seite.

31) Vereinigt mit Til Fragmente. Mithilfe eines Blatts gelangt ihr in den südlichen Teil des Sumpfs. Schwimmt dann ganz rechts unten in die Höhle.

TOR DES WINDES

32) Vom Anfang des Tempels geht ihr durch das zweite Tor von rechts und zwei Stockwerke nach oben. Verkleinert euch und lasst euch bei den zwei Statuen in die Tiefe fallen. Danach geht ihr nach rechts.

LON-LON FARM

33) Rempelt mit den Pegasus-Stiefeln den Baum an. Verkleinert euch danach und geht den Weg hinauf.

WESTLICHES WÄLDCHEN

34) Fliegt mit der Ocarina zum Hylia-See, verkleinert euch und geht in das Haus. Vereint mit dem Minish die Fragmente.

HYLIA SEE

35) Schwimmt in der Nähe des Bürgermeisterhauses und ihr seht das Herzteil bei einem Steg.

36) Vom letzten Herzteil geht ihr links an Land und in den Baum.

37) Mit dem Greifenmantel erreicht ihr das Herzteil in der Mitte der Insel.

38) Schwimmt beim Haus des Bürgermeisters nach oben und klettert die Ranke hoch. Vereint mit dem Minish in der Höhle Fragmente.

39) Geht wieder in die Höhle und grabt euch nach links durch. Beim Ausgang liegt das Herzteil.

40) Etwas oberhalb vom Tempel des Tropfens ist ein kleines Haus. Taucht daneben mittig in den Pool.

41) Vereint mit dem Minish, der sich im Haus ganz im Nordosten des Minish-Dorfes befindet, zweimal die Fragmente. Betretet die Höhle beim See. Geht weiter nach rechts und betretet das Haus und redet mit Lexa. Er gibt euch einen ganzen Herzcontainer!

TAL DER KÖNIGSFAMILIE

42) Schiebt am Friedhof den Grabstein nach oben, verdreifacht euch unten und schiebt den Steinblock zur Seite.

PALAST DES WINDES

43) Benutzt den roten Teleporter, geht bis ganz nach links und ein Stück hinauf. Schiebt die Steinblöcke hinunter, springt auf die andere Seite und geht nach oben.

ÖSTLICHER HÜGEL

44) Vereint mit dem Minish die Fragmente und klettert die große Ranke hoch.

RUINE DES WINDES

45) Verkleinert euch bei der Ruine, geht nach links und klettert die drei Lianen hinunter.

INAZUMA ELEVEN GO: LICHT & SCHATTEN

3DS Die WM ist vorbei. Auf dem 3DS fängt die Fußball-Saison dank unserer Tipps zu den aktuellen Bolz-Rollenspielen aber gerade erst an.

Autorin: Stefanie Groß

EINFACHES TRAINING

Sobald ihr könnt, solltet ihr euch zum Parkplatz der Raimon-Schule aufmachen. Dort findet ihr vier Teams, die ihr nacheinander herausfordern könnt. Bei diesen Teams müsst ihr häufig einfach nur den Ball schnappen und erhaltet dafür gute Erfahrungspunkte und Items. Außerdem ist das erste Team bereits wieder zum Rematch bereit, wenn ihr die anderen drei besiegt habt. Somit könnt ihr einfach und schnell euer Team trainieren.

TECHNIKEN (V)ERLERNEN

Im Gegensatz zu den ersten drei Spielen ist es in *Inazuma Eleven Go* möglich, auch die von Natur aus erlernten Spezialtechniken eines Spielers durch solche zu ersetzen, die ihr gefunden oder gekauft habt. Dies ist zum Beispiel sehr hilfreich, wenn ein Torwart über eine Schusstechnik verfügt, die ihm nichts bringt.

DIE GROSSEN FUSSBALLTOUREN

Die Fußballtouren helfen euch nicht nur, Erfahrung zu sammeln, sondern auch, Spieler anzuwerben und wertvolle Items zu ergattern. Bedenkt aber, dass in der folgenden Aufzählung nur die ersten beiden Touren von Anfang an verfügbar sind. Um die anderen freizuschalten, müsst ihr zunächst das Spiel abschließen.

Herr Veteran: Flussufer
Maddy: Fußballstadion der Raimon
Faythe: Raimon Schule EG
Gamer: Roulette Park Eingang
Julia: Altes Clubhaus
Herr Raimon: Fußballplatz der Royal Academy
Vladimir: Saints Way Stadion Eingang

SILBER- UND GOLDSCHLÜSSEL

Diese Items benötigt ihr, um die verschlossenen Truhen zu öffnen, die ihr während des Spiels findet. Um den Silberschlüssel zu erhalten, müsst ihr bei Herrn Veterans Fußballtour die obere Route mit S-Rang abschließen. Den Goldschlüssel erhaltet ihr für einen perfekten Sieg bei Vladimirs Fußballtour.

SILBERTRUHEN:

Arions Wohnheim: Zimmer 006 (Kampfgeist)
Roulette Park: Eis-Gebiet, rechter Schleichweg (Kampfgeist)

GOLDTRUHEN:

Raimon-Schule: Tennisplatz, unten rechts in der Ecke versteckt (Spezialtechnik)
Straße zum Di Rigo Anwesen: Links neben dem gelben Gebäude (Kampfgeist)
Di Rigo Anwesen: 2. Stock (Spezialtechnik)
Roulette-Park: Sand-Gebiet links (Kampfgeist)

DIE MÄCHTIGSTEN TEAMS

Es gibt jeweils zwei versionsexklusive Teams, die ihr nach Ende der Story herausfordern und anwerben könnt. Nehmt euch aber in Acht, denn alle Mannschaften haben Team-Level 60!

Südklaue/Nordzahn

Team Südklaue findet ihr in der Arid Arena des Roulette Parks (Licht), Team Nordzahn befindet sich in der Arkto Arena (Schatten). Um die Spieler im Anschluss anzuwerben, müsst ihr ihre Kickerkärtchen kaufen und sie dann noch einmal bei Maddys Fußballtour besiegen, um die Rekrutierungsbedingungen zu sehen.

Ewiges Licht/Uralte Finsternis

An der Raimon Schule mit Mark und Sharp sprechen.
Zur Royal Academy gehen und drinnen mit dem Jungen reden.
Zum Schiff beim Weg zur Wasser-Arena im Roulette Park gehen. Im Sanktum trefft ihr nun auf Team Ewiges Licht (Licht) bzw. Uralte Finsternis (Schatten), die ihr besiegen müsst.
Um die Spieler anzuwerben, müsst ihr ihre Kickerkärtchen kaufen und sie noch einmal bei Maddys Fußballtour schlagen.
Um den Kapitän der jeweiligen Mannschaft zu rekrutieren (Bailong/Tezcat), müsst ihr zuvor einen Großteil ihres Teams aufgenommen haben.

GEISTREICHES TORTENREZEPT

N-ZONE-Leser Niklas begeisterte uns mit dem Rezept einer Buu-Huu-Torte!

Liebe N-ZONE-Redaktion,
kürzlich bekam ich von meiner Schwester zum Geburtstag eine „Buu Huu"-Torte gebacken. Diese sah so fantastisch aus und hat ebenso grandios geschmeckt, dass ich meine Schwester darum bat, mir das Rezept aufzuschreiben. Nun dachte ich mir, dass es doch toll wäre, wenn ihr das Rezept und das Bild der „Buu Huu"-Torte in der nächsten Ausgabe der N-ZONE abdrucken könntet. Dass an Videospielfiguren angelehnte Torten in eurem Heft eine gewisse Tradition haben, hat der Donkey-Kong-Bananenkuchen in der Vergangenheit ja eindrucksvoll bewiesen. Außerdem wäre es eine tolle Anerkennung für die Backmühen meiner Schwester, wenn das Rezept den Weg in die N-ZONE finden würde. Gefüllt war die Torte mit einer himmlischen Waldmeister-Creme – oder sollte ich besser sagen, „Waldgeister"-Creme? ;D
euer langjähriger Leser Niklas Nowak

N-ZONE: Hallo Niklas!
Lieben Dank für das Rezept und die Abbildung der süßen Überraschung. Deine Schwester hat fabelhafte Arbeit geleistet, denn die Torte macht einen oberleckeren Eindruck auf uns!

„Buu Huu" -Tortenrezept

Zutaten für den Biskuitteig:
4 Eier
120 g Zucker
120 g Mehl
1 gestrichener TL Backpulver

Zutaten für die Dekoration:
300 g Sahne
1 fertiger, kleiner Biskuit
rote Speisefarbe (Pulver)
Lakritz-Schnüre

Zutaten für die Füllung:
Zutaten für die Füllung:
1 Päckchen Wackelpuddingpulver „Waldmeister"
150ml Wasser
400g Frischkäse
140g Zucker
1 Päckchen Vanillezucker
200g Sahne

Zubereitung
Für den Teig Eier und Zucker mit dem Mixer (Quirle) schlagen, bis eine dickliche, hellgelbe Masse entstanden ist. Mehl in drei Portionen darauf sieben und mit einem Schneebesen unter die Masse heben. Teig in eine mit Backpapier ausgelegte Springform füllen und bei 180 °C etwa 20 Minuten backen. Zehn Minuten in der Form ruhen lassen, dann herauslösen und auf einem Kuchengitter auskühlen lassen. Anschließend mittig waagerecht durchschneiden und einen Tortenring um die untere Hälfte legen.

Für die Füllung das Wackelpuddingpulver in das Wasser rühren und erhitzen, bis sich das Pulver aufgelöst hat. Nicht kochen! Frischkäse, Zucker und Vanillezucker verrühren, dann die „Wackelpudding-Flüssigkeit" dazugeben und verrühren. Sahne steif schlagen und vorsichtig unterheben. Die Masse auf den vorbereiteten Tortenboden geben, die obere Hälfte darauf legen und drei bis vier Stunden im Kühlschrank fest werden lassen.

Um aus dem Ganzen einen Buu Huu zu machen, Sahne steif schlagen. Etwa drei EL davon abnehmen und mit der roten Speisefarbe mischen. Den Kuchen vom Tortenring befreien und komplett mit der weißen Sahne bestreichen. Aus dem fertigen Biskuit den Arm und das Schwänzchen des Buu Huus schneiden, eventuell doppelt, damit die Höhe passt. Beides an den passenden Stellen anbringen und ebenfalls mit Sahne bestreichen. Nun mit den Lakritz-Schnüren das Gesicht des Buu Huu sowie die Konturen legen. Den Mund mit der rot gefärbten Sahne „ausmalen" – fertig.

NEUES AUS DER KREATIV- ABTEILUNG

Unser treuer Leser Jürgen hat uns einmal mehr mit gelungenen Bastelarbeiten versorgt!

Hallo N-ZONE-Team!
Hiermit möchte ich euch die Gelegenheit bieten, *Tetris* nicht auf dem Nintendo, sondern im richtigen Leben zu spielen. Darum soll dieses Puzzle eine Überraschung sein, also viel Spaß beim Knobeln!
Euer Leser Jürgen Seyfer

N-ZONE: Hallo Jürgen!
Wir haben uns mal wieder riesig über deine Sendung gefreut, leider konnten wir aus Platzmangel nur einen Teil deines Briefs und lediglich dein *Tetris*-Puzzle abdrucken. Auf diesem Wege nochmals ganz herzlichen Dank für dein Engagement, immer weiter so!

Jürgens *Tetris*-Puzzle hat etwas mit dem *Super Smash Bros.*-Universum zu tun …

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit Anfang des neuen Jahres jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 10/2014 abgedruckt. So ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 06/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch als Charaktere aus *Mario Kart 8* zu verkleiden und eine typische Rennsituation nachzustellen! Eure zahlreichen tollen Bilder haben uns richtig begeistert, vielen Dank! Gewonnen haben diesmal Lea, Etienne und Frederic!

DIE AKTUELLE WETTE
Wii Sports Club wirft seine Schatten voraus, weshalb auch die aktuelle Wette auf sportlicher Betätigung basiert. Übrigens gilt unsere Wette bereits als gewonnen, sobald eine einzige passende Lesereinsendung rechtzeitig zum Teilnahmeschluss eintrifft. Sollte also ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, verpflichtet sich Uwe, einen Kuchen für die Redaktion zu machen. Vielleicht traut er sich ja sogar, die fantastische Buu-Huu-Torte (siehe rechts) nachzubacken. Mal sehen, welcher Redaktionskollege ihm dafür eine Küche leihen muss, denn in Uwes Wohnung wird grundsätzlich nicht gekocht und nicht gebacken :-)

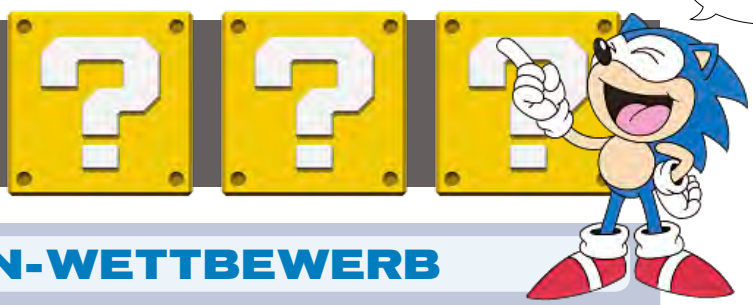
1. Pickt euch aus den in *Wii Sports Club* enthaltenen Sportarten (Baseball, Bowling, Boxen, Golf oder Tennis) euren Favoriten heraus und werft euch dementsprechend in Schale.

2. Um zu beweisen, dass ihr echte Nintendo-Fans seid, sollten auf dem Bild neben eurer Person im sportlichen Outfit noch mindestens zwei Originalverpackungen beliebiger Nintendo-Konsolen zu sehen sein!

3. Diese Bedingung richtet sich an Perfektionisten und ist nicht verpflichtend: Begebt euch doch bitte auf einen Tennisplatz, die Bowlingbahn oder auf einen Minigolfplatz, um euer Foto zu schießen!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 06/2014 erreichten uns sieben Fotos. Uwe kam also nicht drumherum, seine Wettschuld einzulösen und im Mario-Look in die Arbeit zu radeln!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. August 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!



DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Simon hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt der Joker auf diesem Screenshot zum kommenden Action-Adventure *Lego Batman 3*? Schickt eure Texte bis zum 4. August 2014 an: redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

1 Da sich unser geschätzter Turnierveranstalter Robin Cheah derzeit im Prüfungsstress befindet und wir nur ungern auf seine Expertise verzichten möchten, müssen wir unser *Mario Kart 8*-Turnier leider noch etwas verschieben. Dafür hat sich Nintendo mit einer Anfrage zu einem *Mario Kart 7*-Turnier bei uns gemeldet. Da die Durchführung dieses Turniers ebenfalls noch etwas Organisierungsaufwand benötigt, gibt's an dieser Stelle nochmals eine kleine Erklärung zu StreetPass Germany.

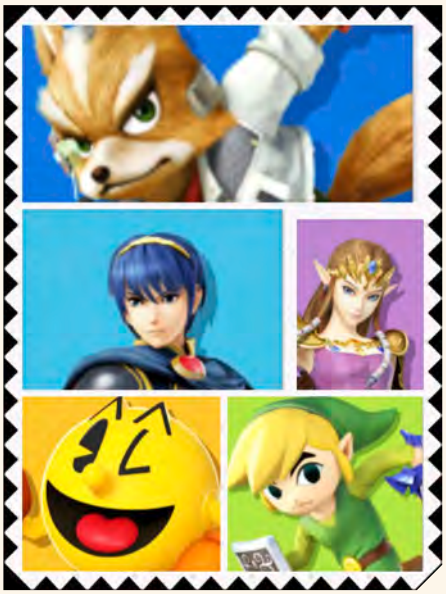
2 StreetPass Germany versteht sich als zentrale Anlaufstelle für alle Nintendo-Fans, insbesondere aber für 3DS-Spieler- und -Spielerinnen. Da gemeinsames Spielen natürlich am meisten Spaß macht, wurden zwischenzeitlich zahlreiche StreetPass-Gruppen in ganz Deutschland gegründet. Diese Gruppen veranstalten regelmäßige Treffen, um die StreetPass-Funktionen im vollen Umfang zu nutzen und gemeinsam zu spielen.

3 Bei StreetPass Germany werden diese Gruppen in einem Netzwerk gebündelt. Zum einen dient das Netzwerk als Wegweiser für Spieler, die auf der Suche nach einer Gruppe in ihrer näheren Umgebung sind. Zum anderen unterstützt es Spieler, die eine eigene StreetPass-Gruppe in ihrer Stadt gründen wollen. In Abstimmung mit Nintendo werden immer wieder spezielle Aktionen, die deutschlandweit stattfinden, veranstaltet. Dies können Wettbewerbe, Turniere oder besondere Gewinnspiele sein. Um keine Aktion zu verpassen, lohnt es sich vorbeizuschauen unter: www.streetpass-germany.de.

4 Die „N-ZONE-Superliga" ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen!

FACEBOOK-SCHMANKERL

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER KEVIN SCHULZ:
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr neben interessanten Beiträgen auch witzige Videos oder coole Bilder posten. So drückt unser Mitglied Kevin Schulz seine Vorfreude über *Super Smash Bros.* in Form eines gelungenen Artworks aus, hier noch sein Text zu dem gepostenten Bild:



„Habe mal eine Collage von meinen Lieblings-charakteren des neuen *Super Smash Bros.* gemacht. Ich finde ja, Captain Falcon müsste noch angekündigt werden.“ Vielen Dank für deinen Beitrag, auch wir würden uns über eine Ankündigung von Captain Falcon freuen!

Das letzte Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ ist erfolgreich verlaufen, doch der nächste Wettbewerb ist bereits in Planung. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch keine Infos entgehen!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Auflösung der Highscore-Mission „Sonnenflughafen“:

In der N-ZONE 07/2014 hatten wir passend zur Veröffentlichung von *Mario Kart 8* einen Highscore-Wettbewerb ausgerufen, den wir direkt in dieser Ausgabe auflösen wollen.

Wir wollten, dass ihr bei *Mario Kart 8* im Modus „Zeitfahren“ auf der Strecke „Sonnenflughafen“ ein Solorennen absolviert. Eure Rekordzeit solltet ihr im „Miiverse“ posten und damit einen Screenshot eures Ergebnisses in der Community veröffentlichen. Nachdem wir eure Screenshots überprüft haben, konnten wir einen klaren Sieger ermitteln: Mit einer Gesamtzeit von nur 2:01.676 Minuten hat sich WEC Dused (Dusedcore) den ersten Platz gesichert. Wir gratulieren ganz herzlich zu dieser ausgezeichneten Leistung!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften!

OPEN WORLD IN ZELDA Wii U – EINE WELT VOLLER MÖGLICHKEITEN

Jetzt wissen wir also, wie es aussehen wird: das neue *The Legend of Zelda*-Abenteuer für die Wii U. Wieder einmal verzichtet Nintendo auf realistische Grafiken und setzt stattdessen auf eine stark modifizierte Version des *Skyward Sword*-Stils, um Link und die Spielwelt Hyrule zum Leben zu erwecken. Darüber mag man geteilter Meinung sein, obwohl die grafische Qualität schon in dem wenigen Material, das bisher gezeigt wurde, ausgesprochen hochwertig aussieht. Viel wichtiger ist aber ohnehin ein weiterer Aspekt des neuen Spiels, der bei der Ankündigung im Rahmen des Digital Events auf der E3 bekannt gegeben wurde: *Zelda* bekommt eine Open World spendiert! Klar, auch vorhergegangene Serienteile wie die beiden allerersten Ableger auf dem NES oder das Seefahrer-Abenteuer *The Wind Waker* führten den grün bemützten Helden durch virtuelle Welten, die zumindest nach einer gewissen Spielzeit relativ frei begehbar waren. Um „richtige" Open Worlds handelte es sich dabei aber nicht – auf dem NES wegen der technischen Beschränkungen der Konsole und beim Gamecube-Abenteuer, weil die einzelnen Abschnitte der Seewelt in Wahrheit voneinander unabhängige Gebiete ohne direkte Verbindung waren. Spiele wie *Ocarina of Time* oder *Majora's Mask* boten große Hub-Worlds, die im Endeffekt aber nur als Knotenpunkt zwischen und Verbindung zu ebenfalls unabhängig existierenden Arealen dienten.

Was wir hingegen auf der Wii U zu sehen bekommen haben, entspricht der Definition von Open World, wie sie durch Spiele wie jene der *GTA*-Serie und vor allem der *Elder Scrolls*-Reihe in den letzten Jahren festgemacht wurde: eine zusammenhängende Welt völlig ohne erkennbare Ladezeiten oder Grenzen, wo ihr all das, was ihr in der Ferne erblickt, auch wirklich erreichen könnt. Das bedeutet im Falle von *The Legend of Zelda*: Abseits der unumgänglichen Begrenzung der Spielwelt sind Baum- oder Berg-Texturen am Horizont passé. Die Möglichkeiten, die sich durch diesen neuen Ansatz ergeben, sind gewaltig und versprechen einen weiteren Schritt hin zu dem Konzept, das Serien-Mastermind Eiji Aonuma in letzter Zeit für die Reihe im Kopf hat: Anstatt einem vorgegebenen Ablauf zu folgen, sollen die Spieler ihr eigenes Abenteuer schreiben. *A Link Between Worlds* legte mit seinem Item-Leihsystem den Grundstein für diese Idee und die offene Welt des neuen Ablegers dürfte ihr endgültig zum Durchbruch verhelfen. Aber egal, wie das fertige Spiel schlussendlich wirklich aussehen wird: Wir können es gar nicht mehr erwarten, endlich selbst den Controller in die Hand zu nehmen!

Euer N-ZONE-Team

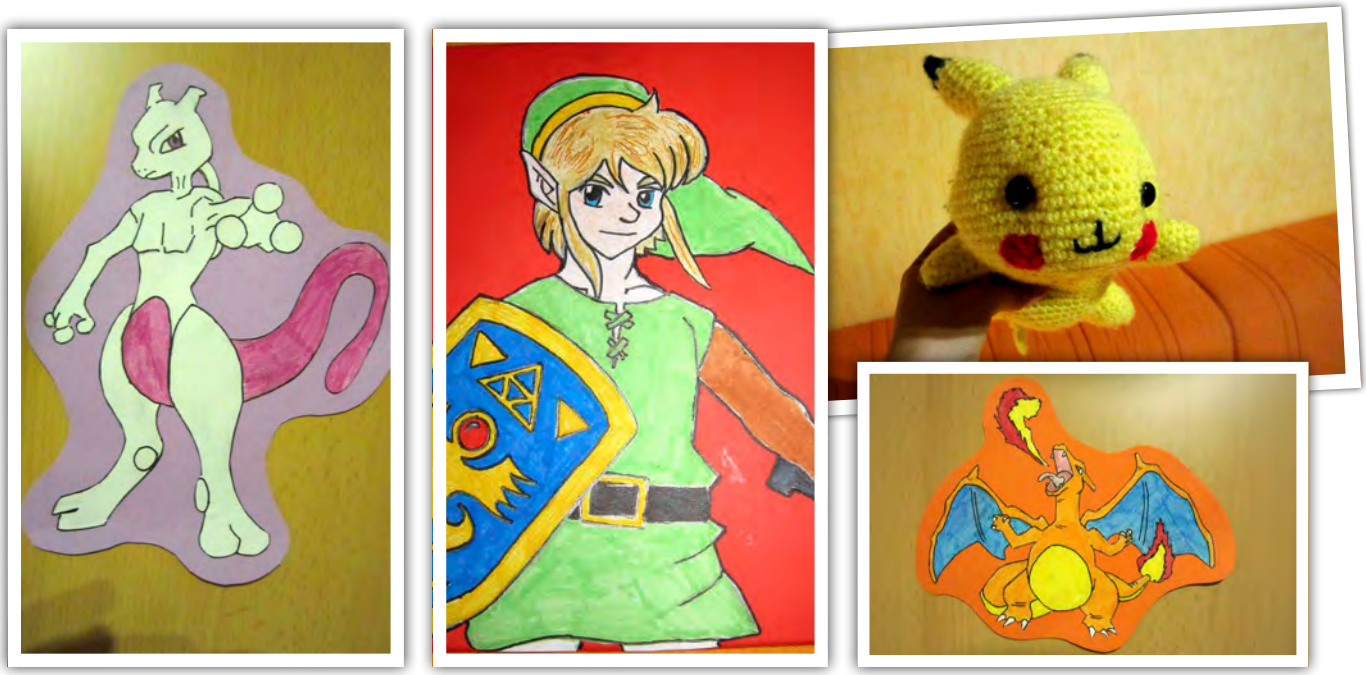
E3-EUPHORIE

Hallo mal wieder, ihr professionellen Daumensportler und Buchstabenjongleure! Vor einiger Zeit habe ich euch eine Mail mit selbst gemalten Artworks zu Fox und Krystal geschickt. Ich schätze mal, sie haben es aus Platzgründen nicht ins Heft geschafft, wollte aber zur Sicherheit noch einmal nachfragen.

N-ZONE: Da hast du völlig recht – wenn wir etwas nicht herzeigen, liegt das fast immer am fehlenden Platz. Wir holen die Veröffentlichung von einem deiner Kunstwerke aber dank satten sechs Seiten Platz für die Leserpost in dieser Ausgabe nach.

Nun aber meine Meinung zu Nintendos Auftritt auf der E3 2014: Es ist fantastisch zu wissen, dass sich Nintendo wieder dessen besinnt, was den Mario-Konzern ausmacht, nämlich Spiele und große Marken. All die tollen Titel, auf die ich schon so lange warte, endlich in Entwicklung zu wissen, ist ein schönes Gefühl. Meine Zweifel, ob die Anschaffung der Wii U zu früh geschehen ist, sind endgültig zerstreut. Klar, das Warten bis zu den Releases im Jahr 2015 ist ziemlich nervig, aber bei so wichtigen Titeln wie *Star Fox* oder *The Legend of Zelda* sollen sich die Entwickler ruhig richtig Zeit nehmen, um am Ende Spiele abzuliefern, die den großen Namen auch gerecht werden. Gerade bei *Star Fox* war nach *Lylat Wars* für das N64 ein konstanter qualitativer Verfall nicht zu leugnen. Dass Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto persönlich an diesen Titeln mitarbeitet, gibt mir jedoch Gewissheit, dass sich das Warten lohnen wird.

N-ZONE: Wir sind von Nintendos Auftritt auf der E3 auch ziemlich beeindruckt. Neben den Spielen waren es aber vor allem die Selbstironie und die grandios gelungene Show, die uns überzeugten und begeisterten.



Unsere Leserin Lisa hat uns mit einer wahren Flut an Bildern beglückt – so viele, dass wir leider gar nicht alle auf dieser Seite abdrucken können. Neben ihren gezeichneten Kunstwerken hat es uns ihre selbst gebastelte Pikachu-Puppe ganz besonders angetan. Wir gratulieren zum kreativen Talent und bedanken uns ganz herzlich!

Nun habe ich noch drei Fragen, auf die ihr mir hoffentlich Antworten geben könnt:

1) Wird man das Wii-U-Gamepad bald einmal separat erwerben können? Die Wii U soll ja angeblich zwei Gamepads gleichzeitig betreiben können, aber bisher wird dieses Feature noch von keinem Spiel genutzt. Außerdem wäre ein separater Verkauf für die Leute wichtig, deren Gamepad den Geist aufgegeben hat.

N-ZONE: Zu diesem Thema hat sich Shigeru Miyamoto erst vor Kurzem geäußert. Seine Aussage: Durch ein System-Update wäre es prinzipiell möglich, die Wii U kompatibel zu zwei Gamepads auf einmal zu machen – von Haus aus verfügt die Konsole also nicht über dieses Feature. Allerdings solltest du zumindest in nächster Zeit nicht mit einem solchen Update rechnen, denn der Mario-Erfinder stellte ebenso klar, dass derzeit an keinen Spielen gebastelt wird, die zwei Gamepads unterstützen. Nintendos oberste Priorität ist es im Moment, möglichst viele Wii-U-Konsolen an den Mann beziehungsweise die Frau zu bringen. Wer ein Ersatz-Gamepad benötigt, dem bleibt also weiterhin nur der beschwerliche Weg über Nintendos Kundenservice.

2) Was hat es mit Nintendos Gyro-Wahn auf sich? Die Steuerung mithilfe der Bewegungssensoren von Wii U und 3DS funktioniert bei Weitem nicht so präzise wie die klassische Variante mittels Analogsticks.

N-ZONE: Wir sind auch nicht die größten Fans der Gyrosensoren-Steuerung. Wenn sie gut gemacht und sinnvoll integriert ist, kann sie ein Spiel aber tatsächlich bereichern, wie wir anhand unserer Anspiel-Sessions mit *Splatoon* feststellen konnten. Hier ergänzt die Bewegungssteuerung die Kamera-Kontrolle mittels des rechten Analogsticks, anstatt sie zu ersetzen, und erlaubt auf diese Weise einen sehr komfortablen Überblick über das Geschehen.

3) Habt ihr Infos zum Preis des kommenden Wii-U-Gamecube-Controller-Adapters? Außerdem habe ich gehört, dass Nintendo nun auch neue Gamecube-Controller herstellen wird. Stimmt das tatsächlich?

N-ZONE: In Amerika wird der Adapter 19,99 Dollar kosten – du kannst also so gut wie sicher mit einem Preis von 19,99 Euro in Deutschland rechnen. Tatsächlich wird der Mario-Konzern passend zum Adapter neue Gamecube-Controller produzieren. Zum Start ist nur eine schwarze Variante mit dem *Smash Bros.*-Logo auf der Frontseite geplant.

Macht weiter mit eurer guten Arbeit :-). Bis zum nächsten Mal!

Marc Fuchs

KUSCHEL-PIKACHU

Hallo N-ZONE-Team!

Ich bin Lisa, 15 Jahre alt und komme aus einer Kleinstadt in NRW. Seit ich drei Jahre alt bin und mein Vater mir meinen ersten PC schenkte, bin ich den Videospielen verfallen. Ich bin ein großer Fan von *Pokémon* und *The Legend of Zelda*, aber ich spiele auch viele andere Videospiel-Klassiker sehr gerne. Meine Spielesammlung umfasst ganze fünf Schränke, die Konsolen habe ich in einem Extraregal untergebracht. Am liebsten sind mir der Gamecube und der Game Boy Color. Ein großer Fan eures Magazins bin ich schon seit Längerem, hatte aber noch nie wirklich Zeit, euch zu schreiben. Ich finde, ihr macht eure Arbeit ganz toll, euer Heft ist immer wieder interessant. Vielen Dank dafür!

N-ZONE: Hi Lisa! Danke für das schöne Lob – und Gratulation zu deiner wirklich beachtlichen Spiele-Sammlung!

Ich zeichne und bastle auch sehr gerne und habe euch deswegen einige Bilder meiner Werke geschickt. Vielleicht druckt ihr sie ja in der nächsten Ausgabe ab, das würde mich sehr freuen.

N-ZONE: Das machen wir sehr gerne. Vielen Dank für deine kreativen und sehr schön gestalteten Meisterwerke!

Mit lieben Zocker-Grüßen,

Lisa Schneider

HALBER PREIS

Hallo liebes N-ZONE-Team,

ich bin jetzt 48 Jahre alt, habe meinen ersten Computer mit 14 und meinen Game Boy samt *Tetris* mit 25 gekauft. Nachdem ich auf dem Game Boy Micro *Final Fantasy* bis zum Abwinken gespielt hatte, verließ ich die Nintendo-Welt kurzzeitig und stieg erst mit der zweiten Preissenkung der Wii wieder ein. Heute bin ich wieder Nintendo-Anhänger und spiele sowohl alleine auf dem 3DS als auch gemeinsam mit meinem Sohn auf der Wii U.

N-ZONE: Grüß dich, Jürgen! Schön, dass du nach der langen Zeit wieder zu Nintendo zurückgekehrt bist. Interessanterweise haben wir inzwischen schon von einigen Lesern älteren Semes-

ters gehört, dass sie der Nintendo-Charme nach einer Phase der Mario-Absenz wieder gepackt hat.

Ich melde mich wegen der Kontrovers-Kolumne bezüglich Nintendos vermeidbarer Fehler in der Ausgabe 06/2014. Lieber Lukas, lieber Benjamin, ich kann euren Argumenten in Sachen Wii U leider nur zustimmen. Das Gamepad ist eigentlich eine gute Idee, aber die Wii U war für die Entwicklung im Telespielmarkt von Anfang an unterentwickelt. Nintendo konnte mit der Wii den Casual-Markt erobern, doch angesichts der rasanten Verbreitung von Full HD und der LED-Technik konnte die Konsole nicht mehr mithalten. Der dadurch notwendige Nachfolger in Form der Wii U ist eine gute Fortentwicklung der Wii, kann den aktuellen Konsolen der Konkurrenz aber einfach nicht das Wasser reichen. Die Casual-Spieler der Vorgänger-Konsole sind aber trotzdem weg, obwohl es nach wie vor genug Titel nach ihrem Geschmack geben würde. Ich sehe jedoch ein einfaches Rezept, um die Wii U wieder attraktiver zu machen, auch für Gelegenheitsspieler: Nintendo muss die Preise für die Spiele auf ein taschengeldfreundliches Maß reduzieren. Ein typischer Wii-U-Titel sollte halb so viel kosten wie ein Ballerspiel auf den Konkurrenz-Konsolen. Man nehme nur *Mario Kart 8* als Beispiel, das ich mir vor Kurzem zugelegt habe: Ein wirklich tolles Spiel, aber mit knapp 60 Euro für potenzielle Käufer abseits der Hardcore-Zocker-Schicht reichlich teuer. Also, liebe Nintendo-Mannschaft: Senkt die Preise und zielt auf Marktdurchdringung ab! Eure primäre Zielgruppe sind junge Spieler und bei der Preisgestaltung muss dieser Faktor berücksichtigt werden.

N-ZONE: Billigere Spiele wünscht sich wohl jeder. Dem steht aber ein großes Problem gegenüber: Die Entwicklung moderner Titel verschlingt heutzutage Summen, die den größten Hollywood-Blockbustern Konkurrenz machen. Einfach den Preis für Software zu halbieren, würde zwar definitiv die Verkäufe ankurbeln. Ob die zusätzlichen Verkäufe die Preis-Halbierung ausgleichen würden, ist jedoch fraglich und somit würde der Preisschnitt im Endeffekt wahrscheinlich trotzdem auf ein Minusgeschäft hinauslaufen. Zweifellos hast du recht, wenn du sagst, dass Nintendo auf diese Weise mehr Konsolen absetzen und somit seine Position auf dem Markt stärken würde – aber was käme dann? Sollte der Konzern ab einer gewissen Menge an verkaufter Hard- und Software den Preis einfach wieder nach oben schrauben, um den Verlust der vorhergegangenen Senkung wieder auszugleichen? Den Shitstorm, den ein solcher Schritt auslösen würde, kann man sich ausmalen. Ganz davon abgesehen, dass ein günstiger Preis von vielen Leuten mit minderwertiger Qualität assoziiert wird – mit dem Verramschen der eigenen Produkte ist auf lange Sicht noch kaum ein Hersteller gut gefahren. Leider müssen wir dir auch in deinem letzten Punkt widersprechen: Wir denken nicht, dass Nintendos aktuelle Zielgruppe primär Kinder sind. Tatsächlich dürften sich unter den Wii-U-Besitzern viele Fans der ersten Stunde befinden, die dem Konzern die Treue gehalten haben – du bist der beste Beweis dafür. Und für diese Gruppe sind taschengeldkompatible Preise vielleicht erfreulich, aber wohl eher kein ausschlaggebender Grund für einen Kauf. Womit du völlig richtig liegst, ist die Tatsache, dass Nintendo sich nun wirklich bemühen muss, wieder den Draht zur Videospiel-Community abseits der Nintendo-Fans zu finden. Der gelungene Auftritt auf der E3 könnte der erste richtige Schritt in diese Richtung sein.

Liebe Grüße, **Jürgen**

RÄTSEL-QUEEN

Hallo liebes N-ZONE-Team!
erst einmal will ich euch loben für die gute Arbeit, die ihr mit eurem Magazin jeden Monat abliefert. Ich hoffe, ihr macht weiter so!

N-ZONE: Wir werden uns auch in Zukunft genauso viel Mühe geben wie jetzt, versprochen :-)

Mandy hängt bei Rätsel 13 in *Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant* fest. Gestalte einfach die Blüten in den Farben, die auf dem Bild zu sehen sind!

Könnt ihr mir bei Rätsel Nr. 13 von *Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant* die Lösung verraten?

N-ZONE: Na klar – guck einfach auf das Bild, das wir auf dieser Seite abgedruckt haben!

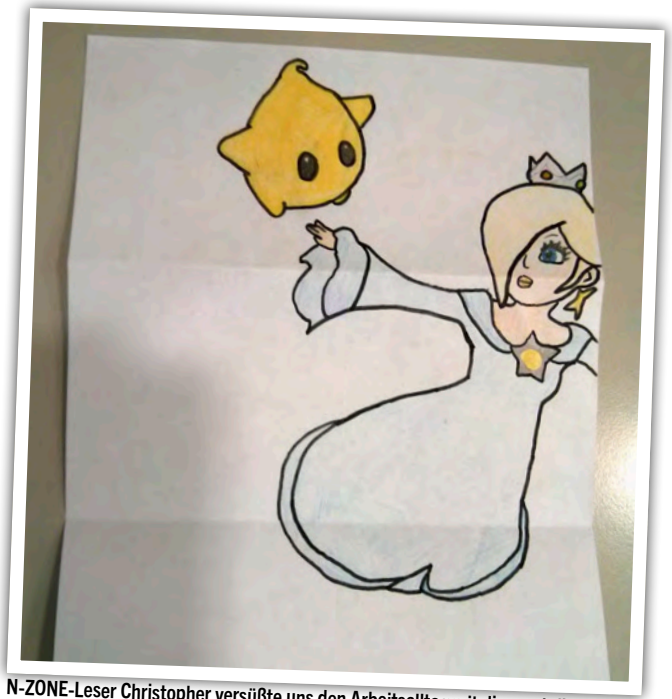
Plant ihr, in einem der kommenden Hefte eine Komplettlösung zu *Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant* abzudrucken?

N-ZONE: Unsere Komplettlösungen beziehen sich generell immer auf gerade aktuelle Spiele. Für den *Layton*-Puzzlespaß ist es inzwischen leider schon ein bisschen zu spät.

Plant ihr, eurem Heft mal wieder eine DVD beizulegen, wie ihr es früher gemacht habt?

N-ZONE: Nicht regelmäßig. Zu besonderen Anlässen ist es aber möglich, dass wir ab und an eine DVD mit Videos beilegen.

Ich hoffe, ihr könnt meine Fragen beantworten. Eure treue Leserin **Mandy**



N-ZONE-Leser Christopher versüßte uns den Arbeitsalltag mit diesem toll gezeichneten Bild von *Super Mario Galaxy*-Schönheit Rosalina und einem Luma.

LUMA-KUNSTWERK

Hallo liebes N-ZONE-Team,
erst einmal will ich loswerden, dass ihr die beste Zeitschrift überhaupt macht!

N-ZONE: Danke – das geht nur dank euch, den besten Lesern!

Nun zum eigentlichen Thema: Ich habe gelesen, dass ihr euch über selbst gemalte Bilder freut. Da habe ich mir gedacht, ich male einfach mal eines und schicke es euch. Ich hoffe, das Bild gefällt euch!

N-ZONE: Es gefällt uns sogar sehr gut – vielen Dank!

Liebe Grüße, **Christopher Thies**

WÜNSCHE FÜR 2015

Hi N-ZONE,
ich bin's wieder einmal! Ich schreibe euch wegen eurer Rubrik „N-ZONE wettet, dass …" Ihr beschwert euch, dass ihr zu wenige Bilder zugeschickt bekommt. Das liegt daran, dass die Wetten zu monoton sind und zudem keine Herausforderung darstellen!

N-ZONE: Hi Yannick! Wir haben die Wettbedingungen genau deswegen vereinfacht, weil sie früher zu schwer einzulösen waren und die Anzahl an Teilnehmern zu gering war. Das Problem war vielmehr, dass die Frist zwischen dem Erscheinen des jeweils aktuellen Hefts und dem Ende der Teilnahmefrist zu kurz war. Wir haben vor Kurzem die Frist verlängert, sodass wir uns über mangelnde Teilnehmer inzwischen keineswegs mehr beschweren können.

Anlässlich der E3 schreibe ich euch meine Nintendo-Wünsche für 2015:
1) Ein neues *Paper Mario* für Wii U, das sich auf die Qualitäten der ersten beiden Teile besinnt.
2) Dass das neue Wii-U-*Zelda* wieder der alten Tradition folgt und eine vorgegebene Dungeon-Abfolge mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad bietet, dass man ergo die Dungeon-Items in den Dungeons finden muss und dass Link nicht zu feminin dargestellt wird. Ein *Zelda* im Stil von *Ocarina of Time* oder *Twilight Princess* wäre mir am liebsten.
3) Dass der *Mario Maker* noch ein ganzes Stück umfangreicher wird, als er auf dem bisher gezeigten Material wirkt.
4) Fahrer-, Strecken- und Battle-Mode-DLCs für *Mario Kart 8*.
5) Ich habe den Subraum-Emissär in *Super Smash Bros. Brawl* geliebt. Daher hoffe ich, dass Nintendo für die neuen Teile für Wii U und 3DS entsprechende Singleplayer-Modi ankündigt. Missionen und frei konfigurierbare Fights gegen CPU-Gegner fände ich auch klasse.

N-ZONE: Einige dieser Punkte sind nicht allzu unwahrscheinlich. Ein neues *Paper Mario* ist überfällig, der *Mario Maker* wird bestimmt bis zum Release noch erweitert und DLCs für *Mario Kart 8* sind so gut wie sicher. Beim neuen *The Legend of Zelda* für Wii U lässt sich aktuell freilich noch überhaupt nicht sagen, wie die Spielmechanik schlussendlich aussehen wird. Eine „richtige" Einzelspieler-Kampagne für die kommenden *Smash Bros.*-Spiele hat Nintendo ausgeschlossen, Herausforderungs-Missionen wie in *Melee* halten wir aber nicht für unwahrscheinlich. Eine Option, um gegen Computer-Gegner anzutreten, wird es ganz bestimmt geben.

Ich habe mir vor Kurzem auf dem Flohmarkt eine Version von *Pokémon Gold* für den Game Boy Color gekauft. Allerdings wird mein Spielstand ständig gelöscht, wenn ich das Gerät aus- und wieder einschalte! Woran liegt das?

N-ZONE: Tja, Yannick, da ist eindeutig die interne Batterie des Moduls kaputt. Sämtliche Modul-Spiele, die noch über eine solche verfügen, geben über kurz oder lang den Geist auf. Theoretisch lässt sich die Batterie zwar auswechseln, das ist aber ein großer Aufwand und kostet viel Geld. Allerdings ist *Pokémon Gold* nicht wirklich schwer aufzutreiben und entsprechend billig. Wir würden dir also eher raten, dir das Spiel einfach noch einmal zu besorgen.

Eurer treuer Stamm-Leser
Yannick Kahlert

Leser Steven ließ uns nicht nur Bilder seiner toll gemachten *Pokémon*-Zeichungen zukommen, sondern überraschte uns auch mit einem beeindruckenden Replikat des Schlüsselschwertes aus *Kingdom Hearts*. Sehr schön!

ZEL(A)DA

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer Heft schon seit sehr langer Zeit und bin begeistert! Ihr seid das beste Spiele-Magazin der Welt!

N-ZONE: Hör auf, wir werden ja noch ganz rot! Vielen Dank für dieses tolle Lob.

Ich habe eine Frage: Wird es jemals ein *Slender*-Spiel für eine Nintendo-Konsole geben?

N-ZONE: Aktuell ist nichts angekündigt. Vor Kurzem erschien für die Konkurrenz-Konsolen *Slender: The Arrival* als Download-Titel. Eine Umsetzung für Wii U ist möglich, aber eher unwahrscheinlich.

Was mich interessiert: Wird euer freier Mitarbeiter Sebastian Zelada wegen seines Namens von euch aufgezogen? Also, wegen der Ähnlichkeit von Zelada zu Zelda?

N-ZONE: Nööö, würden wir niemals machen ;-). Interessanterweise hat sich aber tatsächlich ein anderer Spitzname für den Kollegen Sebastian Zelada bei uns durchgesetzt: Es gibt da einen gewissen Online-Schuhhändler, in dessen Werbungen immer reichlich wild kreischende Frauen vorkommen und der ebenfalls eine Ähnlichkeit zu Sebastians Nachnamen aufweist – wir nehmen an, du weißt, von welchem Shop wir hier reden. Dadurch ist es natürlich doppelt lustig, wenn Sebastian mal für uns die Post aus dem Postlager holt – da kreischen wir dann gern einmal um die Wette ;-).

Macht weiter so und bleibt, wie ihr seid! Euer, **Gian Marco**

WiiMOTE-PROBLEME

Hallo liebes N-ZONE Team,
ich bin seit über 20 Jahren leidenschaftlicher Nintendo-Zocker und auch schon sehr lange Leser eurer Zeitschrift. Ich finde, ihr macht eine sehr gute Arbeit! Ich habe zwei Fragen, bei denen ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt.

1) Ich habe schon sehr lange eine Wii und mir zu Weihnachten nun auch eine Wii U gekauft. Jetzt wollte ich alle meine Spieldaten von der Wii auf die Wii U übertragen und *Zelda: Skyward Sword* auf der Wii U noch einmal durchzocken. Plötzlich ist mir aufgefallen, dass die Steuerung mit der Wii Remote Plus (die ich ja noch von meiner alten Wii habe) auf der Wii U wesentlich schlechter als auf der Wii zu funktionieren scheint. Ich könnte schwören, die Steuerung im Spiel fühlt sich viel schwammiger und träger an als auf der Wii. Kann das sein? Ich habe alle Einstellungsmöglichkeiten im Menü durchprobiert und das Phänomen auch mit mehreren Wii-Fernbedienungen getestet. Das Ergebnis blieb unverändert. Habt ihr eine Ahnung, warum das so ist? Jetzt bleibt meine alte Wii auf jeden Fall noch im Betrieb, bis das Problem geklärt ist.

N-ZONE: Von diesem Problem haben wir vor deiner Mail noch nie gehört. Wir haben ein wenig recherchiert und tatsächlich gibt es ein paar Spieler, die auf HD-Fernsehern aufgrund der höheren Auflösung der Wii U im Vergleich zur Wii Probleme mit der Pointer-Funktion der Wii-Remotes haben. Wir hatten hier in der Redaktion jedoch noch niemals Probleme damit. Allerdings kann dies bei *Skyward Sword* nicht der Fall sein, da das Spiel die Pointer-Funktion gar nicht nutzt und stattdessen voll und ganz auf die Gyro-Sensoren von Wii Motion Plus setzt. Das Einzige, was du noch versuchen kannst, ist zu überprüfen, ob das Problem auf anderen Wii Us auch auftritt. Falls nicht, dann hat deine Konsole unter Umständen einen Defekt bei der Interpretation der Bewegungen im Spiel.

2) Ich freue mich schon lange auf die *Mario Kart 8*-N-ZONE-Superliga. Ich habe das aktuelle Heft herbeigesehnt, um zu schauen, wie das Turnier ablaufen wird. Ich würde gerne teilnehmen, verfüge aber über keinen Facebook-Account. Gibt es eine Möglichkeit, ohne Facebook am Turnier teilzunehmen und die Turnier-Zeiten zu erfahren? Und wie funktioniert das mit dem Code, den ihr auf der Superliga-Doppelseite angegeben habt?

N-ZONE: Tut uns leid, aber ein Facebook-Account ist für die Teilnahme am Turnier unumgänglich, da die Organisation komplett über das soziale Netzwerk abläuft. Du kannst aber natürlich auch einen Freund oder Verwandten, der über einen Account verfügt, darum bitten, dir diesen „auszuleihen". Bei dem Code handelt es sich um den Freundescode für den 3DS, der notwendig ist, um in *Mario Kart 7* gegen Freunde antreten zu können. Als Wii-U-Spieler ist er für dich also nicht von Bedeutung.

Danke, schöne Grüße und macht weiter so, **Martin**

LOBESHYMNE

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Mit acht Jahren habe ich meinen ersten pinken Game Boy bekommen. Ich hatte eines dieser seltsamen ROM-Module, auf dem ganz viele Spiele wie *Super Mario Land*, *Power Rangers* und *Tanks* drauf waren.

N-ZONE: Von diesen (illegalen) Modulen waren früher tatsächlich wahnsinnig viele im Umlauf. Irgendwie hatte fast jeder eines zu Hause, aber keiner wusste, wo genau sie herkamen.

Jetzt bin ich 15 Jahre alt und jedes Mal, wenn ich die N-ZONE zur Hand nehme und lese, erwachen wahnsinnig viele Erinnerungen an alte Videospiel-Zeiten in mir … Ach, waren das noch schöne Zeiten, als man sich über Bugs wie die Strecken-Abkürzung in *Mario Kart 64* aufregte :-D. Was ich damit sagen will: Man merkt, dass ihr wirklich ein Herz für Nintendo habt, und ich liebe euer Heft dafür. Danke!

Frank alias Waluigi schreibt uns: „Letztens wurde in meinem Lieblingsclub in Greifswald eine Party mit dem Motto ‚Nintendo' abgehalten. Natürlich waren meine Freunde und ich entsprechend verkleidet." Vielen Dank für die gelungenen Schnappschüsse – bei uns in der Redaktion ist das die alltägliche Arbeitskleidung ;-).

N-ZONE: Wow, vielen, vielen Dank! Leser wie du sorgen dafür, dass wir unsere Arbeit so gerne machen.

Eine Frage habe ich noch: Wo kann ich mich über ein Abo für die N-ZONE informieren?

N-ZONE: Auf Seite 97 in dieser Ausgabe findest du alle Infos zum N-ZONE-Abo, die du wissen musst. Alternativ gehst du auf *shop.n-zone.de* und machst dich dort schlau.

Herzliche Grüße,
Ronny alias Vorgmel

POKÉMON Wii U?

Hallo an die wohl informativste und beste Nintendo-Zeitschrift des Landes, Kontinents und der Welt!

N-ZONE: Du hast „des Universums" vergessen ;-)

Ich habe die schöne *Sonic*-Mütze erhalten, die ich in eurem Gewinnspiel ergattert habe, und kann sie bei diesem kalten Wetter auch bestens gebrauchen! Vielen Dank dafür!

N-ZONE: Gern geschehen!

Ich wollte noch fragen, ob ihr an eine Veröffentlichung eines *Pokémon*-Spiels für die Wii U glaubt? Eine Mischung aus den Cups und der Arenaleiter-Burg aus den *Stadium*-Teilen für das N64 und aus den Minispielen und dem Story-Modus aus *Colosseum* und *XD* für den Gamecube könnte der Wii U und ihren mauen Verkaufszahlen einen immensen Schub geben! Was meint ihr zu dieser Idee?

N-ZONE: Da hast du definitiv recht. Angekündigt ist in dieser Hinsicht aktuell aber nichts. Lediglich das mysteriöse *Pokkén Fighters* könnte ungefähr in diese Richtung gehen. Das Spiel wurde aber auch noch nicht offiziell vorgestellt und lediglich durch ein kurzes Video im Internet geleakt. Allerdings hat Nintendo vor Kurzem den Titel offiziell schützen lassen, sodass wir wohl irgendwann in den nächsten Monaten mehr zu dem Spiel hören werden.

Viele Grüße aus Inzigkofen, euer
Lukas

PLUS/MINUS

Hallo :-)
Ich heiße Jonas und bin begeisterter N-ZONE-Leser. Erst mal ein dickes Lob für die tolle Zeitschrift und deren Inhalt. Eure Tests haben mich schon vor einigen Fehlkäufen bewahrt. Ihr seid echt spitze!

N-ZONE: Vielen lieben Dank – freut uns, dass du mit unserer Arbeit zufrieden bist!

Nun aber zu meinen Fragen: Da ich ein wahnsinnig großer *Pokémon*-Fan bin, bin ich bezüglich Neuigkeiten zu den Spielen immer ziemlich up do date. Nun habe ich von neuen Teilen namens *Pokémon Plus* und *Minus* gehört und wollte mal fragen, ob ihr dazu etwas wisst.

N-ZONE: Nun ja, zur Serie passen würden die Name zweifelsohne. Allerdings gibt es zu diesen Spielen bisher keine Ankündigungen, ihre Existenz ist daher nur Spekulation. Zurzeit konzentrieren sich die Entwickler zudem auf *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir*, sodass mit Neuigkeiten zu anderen 3DS-*Pokémon-Spielen* in absehbarer Zeit nicht zu rechnen ist.

Ich finde das Lizenz-Spiel *The Amazing Spider-Man 2* ziemlich gut, wundere mich aber, dass es gar keinen Test in eurer Ausgabe gab. Warum ist das so?

N-ZONE: Leider traf das Testmuster sehr knapp vor Redaktionsschluss der letzten Ausgabe bei uns in der Redaktion ein, sodass wir das Spiel nicht mehr testen konnten. Für das nächste Heft war der Titel dann leider nicht mehr aktuell genug. Allerdings haben unsere Kollegen von der play4 die PS4-Version des Spiels getestet – das Urteil viel mit 49 % aber ziemlich bescheiden aus.

Außerdem habe ich noch eine Bitte: Ich wollte fragen, ob ihr ein paar Fan-Artikel für mich hättet, die ihr mir gegebenenfalls zuschicken könnt :-D

N-ZONE: Sorry, aber hier können wir dir leider nicht helfen. Wenn wir dir Goodies zuschicken, dann können wir uns in Zukunft vor einem Bombardement an Leserpost mit ähnlichen Bitten nicht mehr retten ;-).

Freue mich auf eine Antwort! Macht weiter so, euer treuer Leser
Jonas

N-ZONE-SUCHE

Hallo liebes N-ZONE Team,
erst einmal das übliche Lob, eure Zeitschrift lese ich jeden Monat immer wieder gerne und warte stets sehnlich auf den Erscheinungstag. Aber leider ist es nicht ganz leicht, das Heft aufzutreiben. Ich wohne in Berlin und fahre jeden Monat zu zig Zeitungshändlern, die alle die N-ZONE nicht führen. Also muss ich mir ja jetzt zwangsläufig ein Abonnement besorgen. Könnt ihr mir erklären, warum es so schwer ist, das Heft aufzutreiben?

N-ZONE: Ein Abo ist natürlich der klügste Weg, auf diese Weise bekommst du das Heft direkt ins Haus geliefert. Hier noch einmal die Internetseite mit allen Infos zum Abo, die wir bereits in Ronnys Brief abgedruckt haben: *shop.n-zone.de*. Wegen der Verfügbarkeit im Laden können wir hier in der Redaktion leider nur wenig ausrichten. Wir haben eine vorgegebene Heftauflage und in den Märkten im In- und Ausland, in denen unser Heft erscheint, gibt es einfach wahnsinnig viele Zeitschriften-Kiosks. Jeden einzelnen mit N-ZONE-Ausgaben zu versorgen, ist leider nicht möglich. Versuche es vor allem bei großen oder häufig frequentierten Läden, also zum Beispiel in Einkaufszentren oder am Bahnhof. Ansonsten kannst du auch einfach den Zeitschriftenhändler deines Vertrauens fragen, ob er bereit ist, die N-ZONE in sein Sortiment aufzunehmen. Viele Händler gehen in dieser Hinsicht sehr gerne auf die Wünsche ihrer Kunden ein.

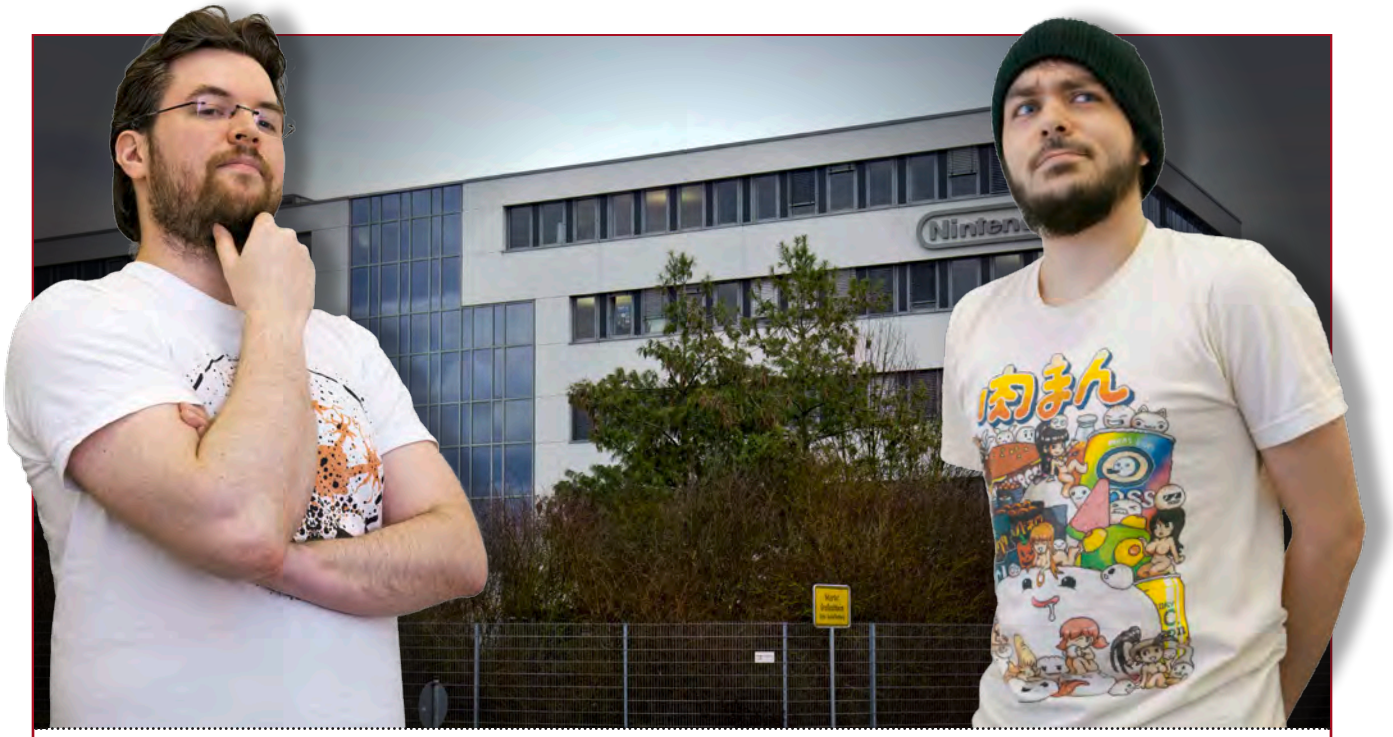
Jetzt noch was zu Nintendo: Ich finde es ehrlich gesagt extrem unverschämt, dass die Wii U keinen LAN-Kabel-Anschluss besitzt. Mein W-LAN-Empfang ist nicht der Beste, also bin ich auf den LAN-Anschluss angewiesen, um vernünftig online zocken zu können. Ich musste mir also extra den USB-LAN-Adapter kaufen. Und als ich mir den 3DS XL im Bundle mit *Monster Hunter 3: Ultimate* gekauft habe, war ernsthaft kein Ladekabel enthalten.

N-ZONE: Über den fehlenden LAN-Anschluss der Konsole haben wir uns auch schon oft geärgert, gerade deswegen, weil wir hier in der Redaktion häufig Spiele auf die Konsole laden müssen. Das Ladekabel ist beim 3DS XL übrigens standardmäßig nicht im Paket enthalten. Wir finden aber ebenfalls, dass Nintendo diesen Umstand in kommenden 3DS-Auslieferungen ändern sollte, denn allzu kundenfreundlich ist dieser Umstand nicht.

So, nun genug mit dem Rumgemecker. Macht weiter wie bisher!
Lieben Gruß,
Kerstin S.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



NINTENDO MACHT DICHT

Ein deutsches, wenn nicht gar europäisches Kapitel in der Nintendo-Historie geht zu Ende. Zwei Gamer-Urgesteine, die mit der Niederlassung in Großostheim aufgewachsen sind, erinnern sich.

Marco: Nun, Ben, uns als durchaus schon alte Hasen traf die Meldung sicher härter als so manchen Jungspund: Die legendäre Nintendo-Niederlassung in Großostheim schließt ihre Pforten und das europäische Hauptquartier in Frankfurt übernimmt somit auch die letzten administrativen Tätigkeiten. Da unser Report auf Seite 72 schon die wichtigsten Infos beinhaltet, gehe ich hier lieber etwas mehr ins persönliche Detail: Was ging dir bei dieser Meldung als Erstes durch den Kopf?

Ben: „Lauft ihr noch ganz rund?!“, das trifft es, glaube ich, prima. Ich habe ja vor ein paar N-ZONE-Ausgaben auch unser Special zum Thema „Nintendo in der Krise“ getextet, kenne mich jetzt also mit Nintendos aktuellen Zahlen ziemlich gut aus. Die Kollegen sind finanziell eigentlich exzellent aufgestellt und haben keine Panikreaktionen nötig – gerade deswegen verstehe ich nun die Schließung von Großostheim überhaupt nicht! Das ist ein etablierter, im Videospielgeschäft gerade in Deutschland schon fast ikonischer Standort. Dass Nintendo dort jetzt die Türen schließt, ist ungefähr so, als würde man sich bei bester Gesundheit einen Fuß absägen, nur weil man in den letzten paar Jahren ein paar Kilo abgenommen hat.

Marco: So etwas Ähnliches habe ich auch gemacht. Also jetzt nicht das mit dem Fuß, sondern das Durchforsten von älteren Ausgaben. Allerdings bin ich noch ein paar Jahre weiter zurückgegangen als du und habe mir noch mal Artikel des seligen Club-Nintendo-Magazins reingezogen. Ein bisschen mulmig war mir schon zumute, als ich die Bilder der Grundsteinlegung gesehen habe. Immerhin war der Name Großostheim seit jeher in meinem Kopf mit Nintendo verankert, was nicht zuletzt auch an der deutschen Version von *Secret of Evermore* lag, in der die unterfränkische Kleinstadt vorkam. Der Gedanke, dass dies alles nun bald der Vergangenheit angehört, stimmt mich traurig.

Ben: Ich habe die alten Club-Nintendo-Magazine auch noch bei mir zu Hause im Regal stehen (die Werbung für das Game-Boy-Powerpack, in dem Luigi beim Zocken der Saft ausgeht, war schon Kult!). Das ist ja genau das, was ich meine: Die deutschen Nintendo-Fans quer durch alle Generationen sind mit Großostheim quasi aufgewachsen. Dieses Bürogebäude, so langweilig und grau sein schnödes Bunker-Design auch sein mag, gehört eigentlich unter Denkmalschutz gestellt. Dass es jetzt ratzfatz, sang- und klanglos dicht gemacht werden soll, will mir nicht in den Kopf. Vor allem verstehe ich das Timing nicht: Gerade jetzt macht die Wii U doch richtig Boden gut! Man könnte locker noch warten und sehen, was passiert. Diese Entscheidung scheint mir deswegen nicht nur falsch, sondern auch völlig überhastet.

Marco: Fairerweise sollte man noch sagen, dass dieser Schritt ja nicht über Nacht vollzogen wurde. Einen solch gewaltigen Umzug hat Nintendo unter Garantie schon Monate zuvor geplant und vorher sicher auch sämtliche Risiken abgewogen, also zu einer Zeit, als die Wii U noch unter weit weniger Dampf stand als jetzt. Ein Großteil der Arbeit wird zudem bereits seit vielen Jahren in Frankfurt erledigt, sodass ich Nintendo – und das tut meiner nostalgischen Seele sehr weh – gewissermaßen verstehen kann. Selbst mit einem Geldspeicher im Rücken muss halt vernünftig gewirtschaftet werden. Ich hoffe nur, dass künftige Lokalisierungen nicht darunter zu leiden haben.

Ben: Keine Frage, es ergibt für Nintendo rein wirtschaftlich gesehen natürlich schon Sinn, sich in Zukunft auf Frankfurt zu konzentrieren. Aber ich glaube, das ist für die meisten von uns eher eine Frage des Herzens als eine Frage des Hirns. Ich finde das Ganze jedenfalls einfach nur traurig, weil damit eben auch ein Stück meiner eigenen Videospiel-Kindheit endet.

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**
Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____
BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

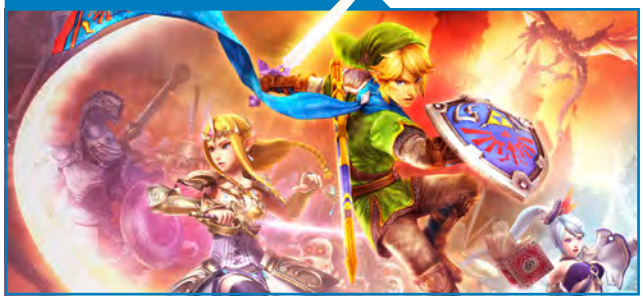
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

AUSGABE 09/2014
ab 20.08.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

HYRULE WARRIORS (Vorschau)

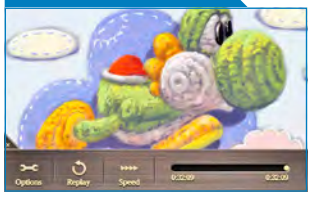


Hyrule Warriors **ist Nintendos nächster großer Release für die Wii U. Wenn alles glatt läuft, können wir bald eine fast fertige Version spielen und euch berichten.**

GAMESCOM-AUSBLICK (Vorschau)

Vom 14. bis zum 17. August findet wieder die Gamescom statt. In der nächsten Ausgabe verraten wir euch, was von der Megamesse zu erwarten ist.

ART ACADEMY (Vorschau)



Was kann die Kunstakademie für Wii U? Wir schwingen den virtuellen Pinsel und finden es heraus.

POP'N TWINBEE (Retro)

Pop'n Twinbee **gibt's nun für Wii U VC. Ein idealer Zeitpunkt, um die Reihe in einer Retrospektive zu begutachten.**

play4 Ausgabe 08/14

In der aktuellen Ausgabe unseres Schwestermagazins play4 dreht sich alles um die Playstation-Hits von der E3. Bei den Kollegen lest ihr alles zu *Far Cry 4, Assassin's Creed Unity, Witcher 3: Wilde Jagd, Destiny, The Order: 1886, Rainbow Six: Siege, Homefront: Revolution, Bloodborne, Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, No Man's Sky, Uncharted 4, Little Big Planet 3* und vielen weiteren Titeln!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Stefanie Groß, Michael Heymann

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

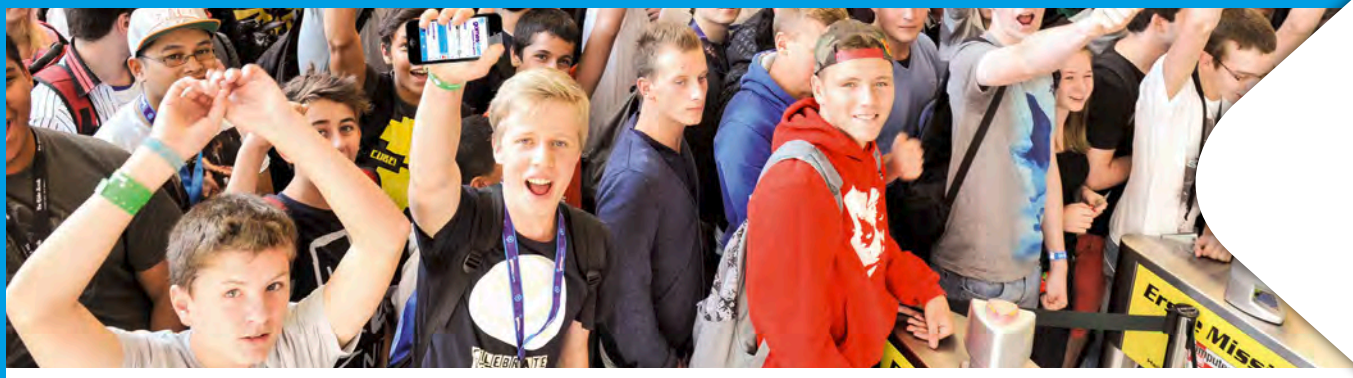
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

gamescom

Holt euch jetzt die kostenlose gamescom App!

Macht euer Smartphone/Tablet zum Navi für euren gamescom-Besuch: Mit der kostenlosen gamescom App für iPhone, iPad sowie Android-Smartphones und Tablets startet ihr perfekt vorbereitet aufs Kölner Messegelände, denn ihr habt alle Infos rund um die gamescom immer mit dabei.



Alles inklusive!

- Alle gamescom-Aussteller und Messestände auf einen Blick
- Infos, Screenshots und Trailer zu vielen Spiele-Highlights
- Push-Nachrichten für wichtige Termine
- Abgreif-Alarm, sobald wertvolle Preise verlost oder Geschenke verteilt werden
- Veranstaltungen und Aktionen PLUS: Interaktive 3D-Hallenpläne
- Kostenlos für iOS- und Android-Smartphones sowie Tablets

Available on the App Store

Google play

Kein QR-Code-Scanner? Hol dir die App gratis in deinem Download-Store!

computec MEDIA

gamescom

BIU Hier spielt die Zukunft.

Celebrate the games!

14.-17.08.2014
Köln

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

gamescom

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 60 89 999*, gamescom@visitor.koelnmesse.de
(*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz; max.0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.

koelnmesse

SATURN PRÄSENTIERT:

WO? **KÖLN** WANN? **13.–17. AUGUST 2014**

gamescom guide 2014

>>> AUF ZU EUROPAS GRÖSSTER SPIELEMESSE

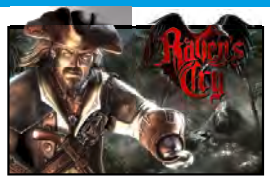
PRÄSENTIERT VON:

SONY Halle 7, Sony-Stand

PlayStation 4

DriveClub, The Order: 1886, LittleBigPlanet 3 – die heißesten Spieleneuheiten für die PS4!

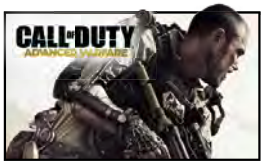
TOPWARE Halle 4.1, Stand C055



Raven's Cry

TopWare lichtet die Anker für die brandheiße Rollenspiel-Hoffnung der *Two Worlds*-Macher!

ACTIVISION Halle 6, Activision-Stand



Call of Duty: Advanced Warfare

Der Erfolgs-Shooter meistert den Sprung in die Zukunft!

WARGAMING.NET HALLE 8, STAND A030

Wargaming.net

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft – Wargaming.net feuert aus allen Rohren!

KALYPSO MEDIA GROUP Halle 9.1, Stand A041

Dungeons 2

Kalypso zeigt *Tropico 5*, *Dungeons 2* sowie weitere Strategie-Highlights.

DEEP SILVER Halle 9.1, Stand B011

Risen 3

Das neue große Rollenspiel der *Gothic*-Schöpfer geht konsequent Back to the Roots!

CALL OF DUTY®
ADVANCED WARFARE

JETZT VORBESTELLEN

04.11.14

DLC-INHALTE ZUERST AUF XBOX

Einstufung ausstehend
USK
Rating pending

CALLOFDUTY.COM

© 2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY und CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE sind Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

SLEDGEHAMMER GAMES

ACTIVISION

XBOX ONE

XBOX 360

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

THOMAS EDER
PROJEKTLEITER
GAMESCOM GUIDE

Die letztjährige gamescom stand ganz im Zeichen der neuen Konsolen PlayStation 4 und Xbox One – im Jahr 2014 liegt der Fokus wieder auf den Games. Und davon wird es natürlich auch auf der diesjährigen gamescom eine ganze Menge geben; egal ob für PlayStation, Xbox, PC, Wii U, Handheld oder Mobile!

Mit dem gamescom-Guide sind Sie auch 2014 bestens gerüstet: Dieser liefert Ihnen die wichtigsten Infos rund um Europas größte Spielemesse – Hallenpläne, wichtige Hinweise und vieles mehr. Wir von Computec sind natürlich auch wieder vor Ort: Schauen Sie doch mal auf einen Plausch an unserem Stand in Halle 8, C020 vorbei und holen Sie sich Leseproben unserer zahlreichen Magazine!

Bis zur gamescom!
Thomas Eder

DIE APP FÜR SPIELEFANS
JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN!
Ab Herbst auch für Android!
Available on the App Store
GAMES TV 24
IMMER DABEI, SOFORT STARTKLAR:
TÄGLICH NEUE VIDEOS ZU AKTUELLEN
UND KOMMENDEN SPIELEHITS!
ALLE SPIELE. ALLE SYSTEME. ALLE VIDEOS.
BEI GAMES TV 24. KOSTENLOS.
ÜBER 10.000 VIDEOS IN DER DATENBANK.
MIT GAMESCOM-KANAL.
++ Spieletrailer, Testvideos, Messespecials und Let´s-Play-Wrap-Up, die wöchentliche Show zur Let´s-Play-Szene! ++
++ Bildschirmfüllende Videos mit AppleTV ++ Inklusive FLIPr: Erstelle, bearbeite und teile eigene Stop-Motion-Filme ++
25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES
www.gamestv24.de
Ein Produkt der computec MEDIA

WICHTIGE INFORMATIONEN

zur gamescom

1. ÖFFNUNGSZEITEN:

Öffnungszeiten entertainment area

Als **Privatbesucher** haben Sie von Donnerstag, 14.08.2014, bis Sonntag, 17.08.2014, die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die **entertainment area** zu besuchen.

Öffnungszeiten für Privatbesucher (Halle 6-10):

Donnerstag	14.08.2014	10:00-20:00 Uhr
Freitag	15.08.2014	10:00-20:00 Uhr
Samstag	16.08.2014	09:00-20:00 Uhr
Sonntag	17.08.2014	09:00-18:00 Uhr

Wichtiger Hinweis: Am 13.08.2014 findet der exklusive Fachbesucher- und Medientag statt. Dann ist die gamescom für Privatbesucher geschlossen!

2. ANFAHRTSWEGE:

Anreise mit dem Bus:
Aus fast allen Großstädten Deutschlands direkt mit dem Bus zur gamescom: mehr Informationen unter www.gamescom.de.

Anreise mit der Bahn:
Dank ihrer zentralen Lage in Europa erreichen Sie die Koelnmesse von vielen Städten im In- und Ausland schnell mit der Deutschen Bahn. Der ICE-Bahnhof Köln Messe/Deutz liegt direkt am Messegelände.

Die Koelnmesse bietet Ihnen in Kooperation mit der Deutschen Bahn attraktive Sonderkonditionen zu Messen in Köln. **Mit der Bahn ab 99 Euro zur Koelnmesse und zurück.**

Anreise mit dem Auto:
Das Messegelände erreichen Sie schnell und direkt über die Autobahn. Zehn Autobahnen münden in den Autobahnring um Köln. Dieser führt Sie kreuzungs- und ampelfrei direkt zum Messegelände. Folgen Sie einfach den grünen Hinweisschildern „Koelnmesse“. Rund um das Messegelände stehen etwa 14.500 Parkplätze bereit. Von dort bringen Sie kostenlose Pendelbusse zu den Eingängen.

Anreise mit dem Flugzeug:
Anreise per Flugzeug online buchen:
mehr Informationen unter www.gamescom.de.

3.TICKETPREISE:

	Vorverkauf (Ticket-Shop)		Tageskasse	
Privatbesucher*	**Do./Fr.**	**Sa./So.**	**Do./Fr.**	**Sa./So**
Tageskarte	11,50 €	15,50 €	14,50 €	17,50 €
Tageskarte ermäßigt**	7,00 €	10,50 €	9,50 €	14,50 €
Tageskarte Kind (7–12 Jahre)	6,50 €	6,50 €	6,50 €	6,50 €
Familienticket (gilt für max. 2 Erwachsene und eins bis max. drei Kinder im Alter von 7–17 Jahren)	24,00 €	28,00 €	–	–

Das Ticket gilt für alle öffentlichen Verkehrsmittel im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) und Verkehrsverbund Rhein-Ruhr (VRR).

* Als Privatbesucher haben Sie von Donnerstag, 14.08.2014, bis Sonntag, 17.08.2014, die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die entertainment area zu besuchen!

** Die Ermäßigung gilt für Schüler ab 12 Jahre, Studenten, Auszubildende, freiwillig Sozialdienstleistende (FSJ/FÖJ), Schwerbehinderte, Rentner und Senioren ab 65 Jahre.

4. BÄNDCHEN

Was die farbigen Bändchen bedeuten und wo man sie bekommt!
Mit den farbigen Bändchen sorgen die Koelnmesse und die gamescom-Aussteller gemeinsam mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) dafür, dass die jugendlichen Besucher wirklich nur das sehen, was für sie bestimmt ist. Um das zu gewährleisten, muss jeder, der auf der gamescom Spiele ausprobieren möchte, solch ein Bändchen am Handgelenk tragen. Anhand der Farbe erkennt das Standpersonal, welcher Messebesucher in welchen Standbereich darf. Das zu Hause geltende Elternprivileg gilt nicht in der Öffentlichkeit – auf der gamescom darf wirklich nur derjenige in die geschlossenen Bereiche hinein, der das entsprechende Alter ausweisen kann. Außerdem werden die zuständigen Behörden der Stadt Köln die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes vor Ort auf dem Gelände verstärkt überwachen. Die USK prüft vor der Messe jedes Spiel und legt je nach Art und Inhalt des Games die entsprechende Altersfreigabe fest.

Die Farben der Altersbändchen
Die Farben der Altersbändchen entsprechen denen der bekannten USK-Logos:

Ab 12 Jahren = grün
Ab 16 Jahren = blau
Ab 18 Jahren = rot

SATURN PRÄSENTIERT:

gamescom guide 2014

INHALT

HERSTELLER:

Sony 10
Activision 14
TopWare 18
Wargaming.net 20
Samsung 22
Kalypso 24
Deep Silver 27

RUBRIKEN:

Editorial 03
Messeinfos 04
Messe-Übersicht 07
Impressum 07
Hallenpläne 26

Wo bekomme ich die Bändchen?
Diese Bändchen bekommen Sie überall auf dem Messegelände, vor den Messehallen, in den Eingangsbereichen, auf dem Messeboulevard und an den Service- und Infostellen in den Hallen.

WICHTIGER HINWEIS: Die Bändchen werden nur vor Ort gegen Vorlage eines gültigen Lichtbildausweises (z. B. Personalausweis, Schülerausweis, Führerschein) ausgegeben! Also nicht vergessen: **Ausweis einpacken** und mit nach Köln nehmen.

WEITERE INFORMATIONEN

zur gamescom

1. ZUTRITTSBESCHRÄNKUNG:

- Zutrittsregelung für Privatbesucher: Als Privatbesucher haben Sie von Donnerstag, 14.08.2014, bis Sonntag, 17.08.2014, die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die entertainment area zu besuchen.

- Zutrittsregelung für Fachbesucher: Nur Fachbesucher haben Zutritt zur business area. Die Koelnmesse GmbH behält sich vor, Fachbesucherkontrollen im Ticket-Shop sowie vor Ort durchzuführen.

- Zutrittsregelung für Kinder: Kinder bis 6 Jahre haben in Begleitung der Eltern freien Eintritt. Kinder ab 10 Jahre dürfen auch ohne ihre Eltern auf die Messe. Kleinkinder bis 3 Jahre haben aus Sicherheitsgründen auch in Begleitung der Eltern keinen Zutritt zur gamescom.

- Zutrittsregelung für Hunde: Wir weisen Sie darauf hin, dass der Zutritt für Hunde nicht gestattet ist.

2. EVENTS UND VERANSTALTUNGEN:

Die gamescom hat viel zu bieten – nicht nur die zahlreichen Stände der Aussteller, sondern auch ein hochkarätiges Rahmenprogramm. Hier finden Sie Infos zur gamescom 2014 mit dem Extra-Level der Hallen 10.1 und 10.2, der outdoor area, dem gamescom campus, dem gamescom camp und dem gamescom city festival.

OUTDOOR AREA
Auch in diesem Jahr ist wieder der Außenbereich hinter Halle 8 für Sie geöffnet.

GAMESCOM CONGRESS
Der diesjährige gamescom congress findet am Donnerstag, dem 14. August 2014, im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse statt.

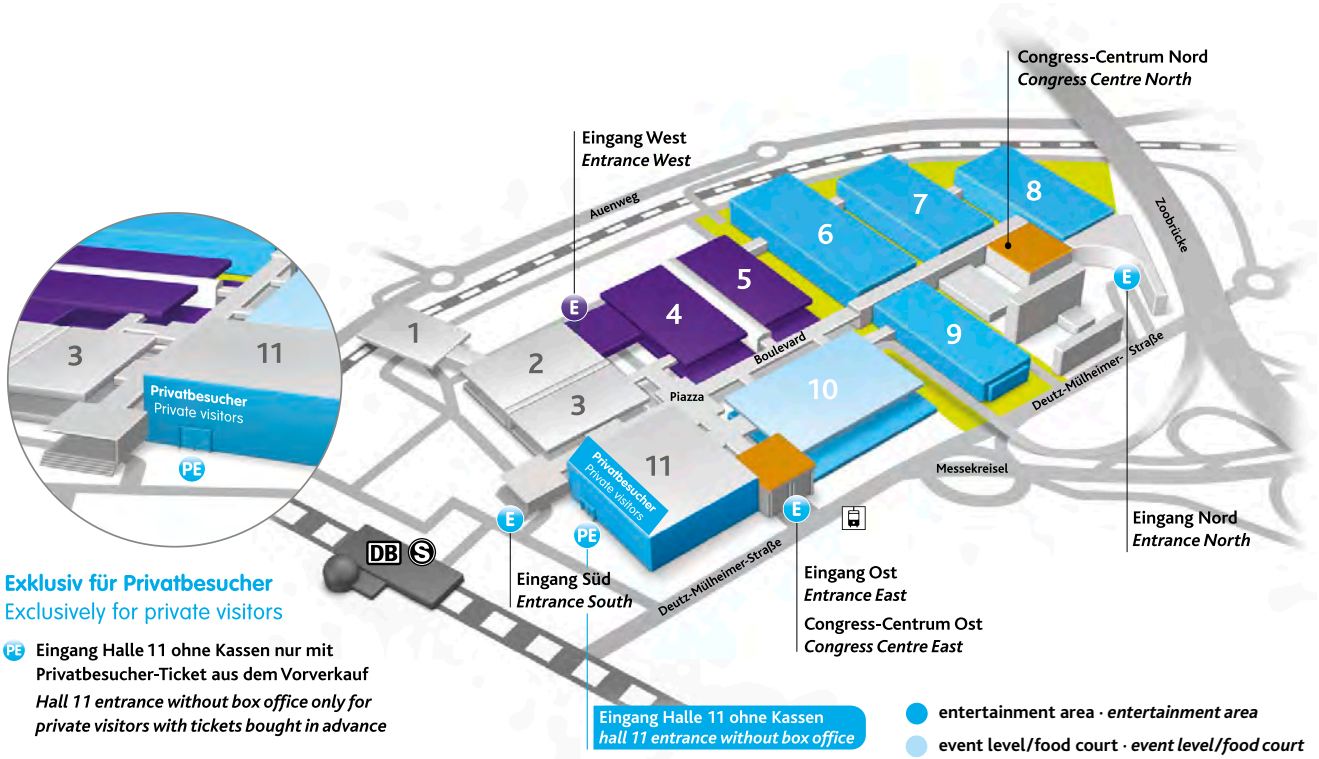
EVENT LEVEL – HALLEN 10.1 UND 10.2
Im Event Level der Hallen 10.1 und 10.2 erwarten Sie Funsport, Action und Chillout!

GAMESCOM FESTIVAL
Außerhalb des Messegeländes bietet das Festival ein vielseitiges Programm in der City.

GAMESCOM CAMP
Auch 2014 können Sie im größten Zeltlager Kölns günstig übernachten und Kraft für die Messetage tanken.

3. HALLENPLAN:

Nutzen Sie den Hallen- bzw. Messeplan, um Ihren Besuch schon im Voraus zu planen. Der Plan zeigt Ihnen den optimalen Weg zu den klar aufgeteilten Hallenbereichen, die durch den Messeboulevard zentral miteinander verbunden sind. Auf den Seiten 26 bis 30 finden Sie den detaillierten Aufbau der entertainment area (Halle 6 bis 10). Hier sind alle Messestände der Hersteller aufgeführt.



Exklusiv für Privatbesucher
Exclusively for private visitors

PE Eingang Halle 11 ohne Kassen nur mit Privatbesucher-Ticket aus dem Vorverkauf
Hall 11 entrance without box office only for private visitors with tickets bought in advance

Weitere Eingänge · Other entrances

E Eingang entertainment area · *entertainment area entrance*
E Eingang business area (exklusiv für Fachbesucher)
business area entrance (exclusively for trade visitors)

- entertainment area · *entertainment area*
- event level/food court · *event level/food court*
- business area · *business area*
- Freigelände/Eventgelände · *outdoor area/event area*

IMPRESSUM

computec MEDIA — Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-200

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch, Ingo Griebl

Projektleiter (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Thomas Eder
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Simon Schmid, Albert Kraus
COO Hans Ippisch
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Druck: Senefelder Misset, Mercuriusstraat 35, 7000 AB Doetinchem, Niederlande

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, N-ZONE, BUFFED, X3, GAMES AKTUELL, PLAY⁴, PCG MMORE, XBG GAMES, GAMES AND MORE, PLAYBLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: CKM, COSMOPOLITAN, JOY, PLAYBOY, HOT, HARPER'S BAZAAR, SHAPE, VOYAGE
Ungarn: CKM, EVA, INSTYLE, JOY, PLAYBOY, SHAPE, MEN'S HEALTH

© 2014 Wargaming.net. Alle Rechte vorbehalten.

KOMM VORBEI
UND STÜRZ DICH IN DEN KAMPF!

HALLE 8 / STAND A030

WARGAMING.NET

LET'S BATTLE

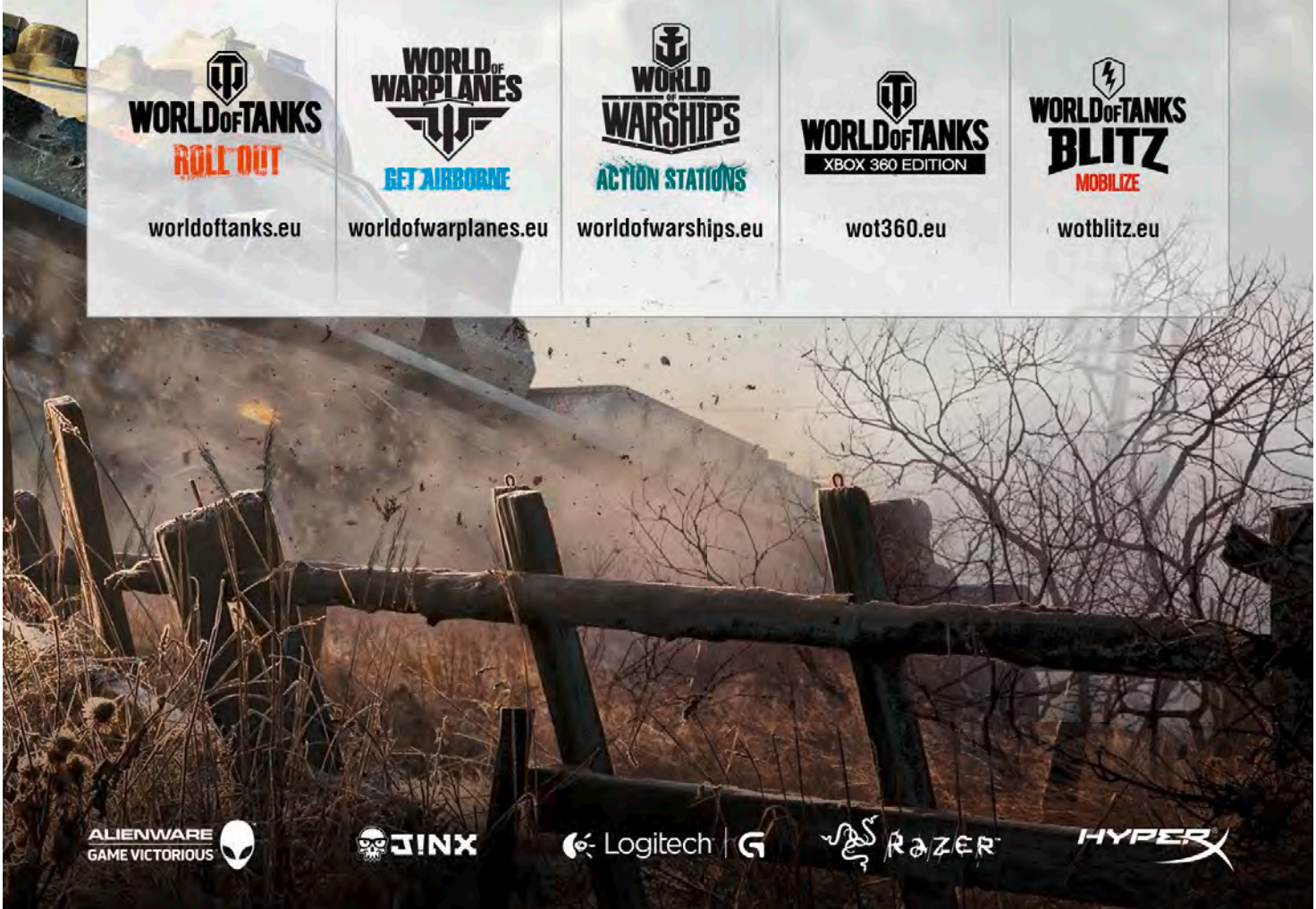
WORLD OF TANKS ROLL OUT
worldoftanks.eu

WORLD OF WARPLANES GET AIRBORNE
worldofwarplanes.eu

WORLD OF WARSHIPS ACTION STATIONS
worldofwarships.eu

WORLD OF TANKS XBOX 360 EDITION
wot360.eu

WORLD OF TANKS BLITZ MOBILIZE
wotblitz.eu



ALIENWARE GAME VICTORIOUS
JINX
Logitech G
RAZER
HYPERX

>> Halle 7 | PlayStation-Stand
>> www.playstation.de

PLAYSTATION 4

Die neue PlayStation-Generation definiert reichhaltiges und beeindruckendes Gameplay völlig neu!

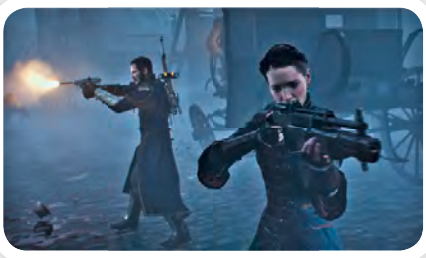
Mit ihrer leistungsfähigen Hardware, ihren ins System integrierten Social-Fähigkeiten und innovativen Features wie Cloud Gaming oder Second-Screen-Unterstützung ist die PlayStation 4 die ultimative Heimkonsole. Und auch das stetig wachsende Spieleangebot bietet mittlerweile eine Reihe an Games-Perlen, so etwa *inFamous Second Son* oder *Killzone: Shadow Fall*. Zudem dürfen sich PS4-Besitzer in den kommenden Monaten auf viele neue Megahits freuen – ob Exklusivtitel oder Multiformat! Der zukunftsweisende DUALSHOCK 4 Wireless Controller mit Touchpad, Headset-Anschluss und Lautsprecher bietet neben der SHARE-Funktion und der Integration von Zweitbildschirmen (PS Vita, Smartphones und Tablets) eine verbesserte Ergonomie und harmoniert perfekt mit dem neuen Headset für Multiplayer-Matches sowie der PlayStation Camera. Ab September wird die PS4 zudem auch in schickem Weiß erhältlich sein!

Diese und viele weitere PlayStation-Titel werden auf der gamescom vorgestellt:

The Order: 1886
Driveclub
LittleBigPlanet 3
SingStar
und viele mehr ...

Kinoreif präsentiert: *The Order: 1886* entzückt vor allem durch die geniale Atmosphäre.

THE ORDER: 1886



In *The Order: 1886* wird die Geschichte neu geschrieben!

Tauchen Sie in eine alternative Geschichte ein: *The Order: 1886* erlaubt Ihnen, eine einzigartige Vision des Viktorianischen Zeitalters in London zu entdecken, wo Technologie und Übernatürliches aufeinanderprallen. Setzen Sie fortschrittliche Waffen und Gadgets ein, die es zu dieser Zeit nicht gab, und doch wird der Realismus im Spiel Ihnen das Gefühl geben, all das hätte zu dieser Zeit existieren können. Die einzigartige filmartige Präsentation des Spiels orientiert sich dabei an verschiedenen Filmtechniken, um die Handlungen der Darsteller und den Realismus eindrucksvoll herauszuarbeiten.

DRIVECLUB

Das ultimative Rennerlebnis für die PlayStation 4!

In *DriveClub* sind Sie jederzeit mit allen anderen Rennfahrern weltweit vernetzt – was hier zählt, ist Teamleistung, nicht nur die Performance eines Einzelnen. In einem Racing-Team mit Ihren Freunden gehen Sie gemeinsam auf die Hatz nach Trophäen, arbeiten sich verbissen an die Poleposition heran und können all Ihre Erfolge teilen – sowohl mit Freunden als auch mit Konkurrenten. Kreieren Sie Ihre eigenen Herausforderungen wie Drifts, Überholmanöver oder Höchstgeschwindigkeiten oder nehmen Sie einfach während eines Rennens Einladungen an, um sich mit den besten Fahrern der Welt zu messen.

Ihr Arbeitsgerät besteht dabei aus einer Vielzahl wunderschöner, voll lizenzierter Autos, die den Originalen sowohl von außen als auch im Innenraum bis ins Detail nachempfunden sind. Dank personalisierbarer Lackierungen und Logos können Sie Ihr Fahrzeug zudem noch individuell gestalten. So macht es Spaß, sich gemeinsam auf den schönsten Strecken der Welt auszutoben!

FEATURES:

- **Exklusiv für PS4**
- **Teams mit Freunden**
- **Bis zu 12 Fahrer im Mehrspieler-Modus**
- **Lizenzierte Fahrzeuge**
- **Sehr detailreiche Fahrzeuge und Strecken**
- **Zahlreiche verschiedene Herausforderungen**
- ***DriveClub*-App für iOS und Android!**
- **Erfolge können mit Freunden und Gegnern geteilt werden!**

Bei *DriveClub* dreht sich alles um Traumwagen und Teamwork!

>> Halle 7 | PlayStation-Stand
>> www.playstation.de

FEATURES:

- Neue spielbare Charaktere
- Online- und Offline-Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler
- Leistungsstarke, neue Tools für den Editor
- Stark verbesserte Grafik mit 1080p
- Share-Funktion wird unterstützt.
- Zugriff auf über 8,5 Millionen von Usern erstellen Community-Levels
- Erscheint auch für PS3

LITTLEBIGPLANET 3

Sackboy & Co. treiben bald auch auf der PlayStation 4 ihr Unwesen!

Die beliebte Spielereihe feiert ihr PlayStation-4-Debüt – diesmal bekommt Sackboy Gesellschaft von seinen Freunden Toggle, OddSock und Swoop, die allesamt über individuelle Fähigkeiten verfügen. Toggle hat beispielsweise eine Menge Kraft und kann Plattformen nach unten drücken oder schwere Objekte bewegen; Swoop hingegen kann fliegen, gleiten und mit seinen Krallen Dinge aufheben. Der umgestaltete und besser denn je zu bedienende Kreativ-Modus bietet zudem zahlreiche neue Möglichkeiten, Figuren und Levels zu erschaffen, die dann wiederum mit der Community geteilt werden.

In *LittleBigPlanet 3* erhält Sackboy tatkräftige Unterstützung von Toggle, OddSock und Swoop.

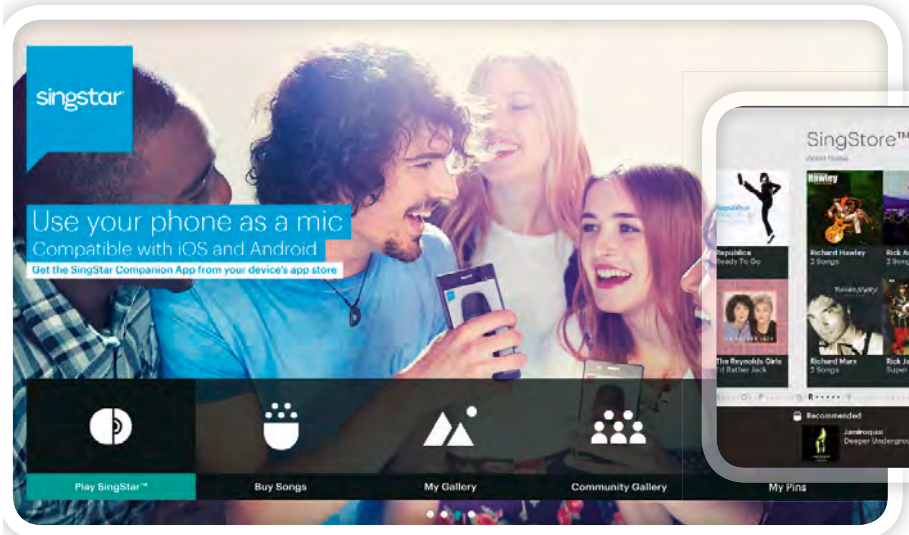
SINGSTAR

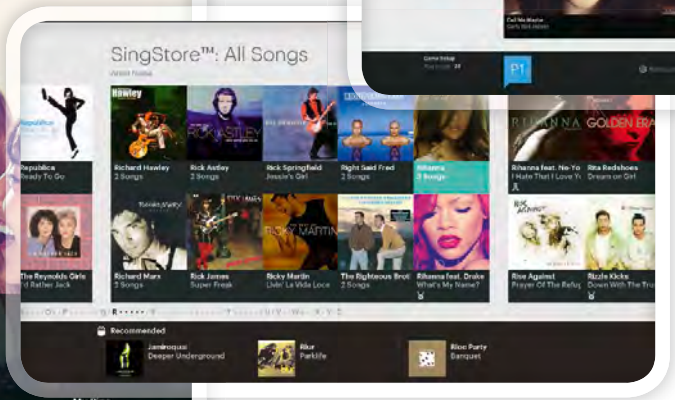
Im neuen *SingStar* werden Smartphones zu Mikrofonen!

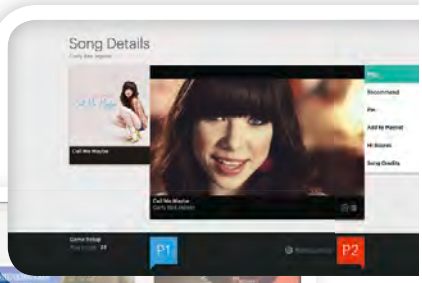
Passend zum zehnjährigen Jubiläum der beliebten Erfolgsreihe feiert *SingStar* noch in diesem Jahr sein Debüt auf der PlayStation 4 – und bringt dank zahlreicher Neuerungen gleich ordentlich frischen Wind ins Spiel. So können erstmals Smartphones mittels einer App (iOS und Adroid) als Mikrofone verwendet werden, die Spielmodi können mehr denn je zuvor an die Vorlieben des Spielers angepasst werden und zudem kommt die PlayStation Camera zum Einsatz. Die Ergebnisse können dann kinderleicht geteilt werden – unter anderem auch via Facebook und Twitter. So wird das Wohnzimmer im Handumdrehen zur Bühne in die Welt!

FEATURES:

- **Smartphones werden mit der kostenlosen App zum Mikrofon.**
- **Fotos und Videos können mit coolen Effekten getuned und auf Facebook und Twitter geteilt werden.**
- **Freunde online zum *SingStar*-Battle herausfordern**
- **Mit allen offiziellen Musikvideos**







ACTIVISION

Diese und viele weitere Activision-Titel werden auf der gamescom vorgestellt:

Call of Duty: Advanced Warfare

Destiny

Skylanders: Trap Team

>> **Halle 6 | Activision-Stand**
>> **www.activision.com**

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

Call of Duty: Advanced Warfare läutet ein neues Zeitalter der *Call of Duty*-Reihe ein – ab 4. November wird auf den Schlachtfeldern der Zukunft gekämpft!

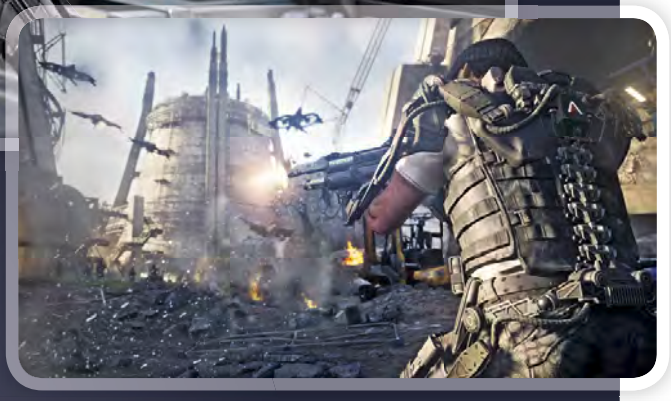
Der Entwickler Sledgehammer Games entführt Sie mit *Call of Duty: Advanced Warfare* in eine düstere Zukunft, die direkt den Schlagzeilen von morgen entsprungen sein könnte und in der sich die Kriegsführung dank weiterentwickelter Technologien und Taktiken stark verändert hat. Im Jahr 2054 ist die Atlas Corporation, ein privates Militär-Bündnis, die einzige Hoffnung, die Menschheit nach einem Angriff auf Militär und Infrastruktur vor dem totalen Zusammenbruch zu bewahren.
Ihnen steht für diese schwere Mission ein buntes Arsenal an fortschrittlichen Waffen, Fahrzeugen und Hightech-Ausrüstung zur Verfügung, vor allem aber das Exoskelett als Verkörperung des Soldaten der Zukunft bietet ein völlig neues *Call of Duty*-Erlebnis. Dank des Exoskeletts nutzen Sie die vollen Möglichkeiten der Biomechanik: Sie führen spektakuläre Boost-Sprünge aus, tarnen sich, klettern mithilfe magnetischer Handschuhe an metallischen Oberflächen blitzschnell hoch oder heben tonnenschwere Gegenstände – sowohl im Story-, Multiplayer- als auch Koop-Modus. Bei den Fahrzeugen dürften Sie sich in *Call of Duty: Advanced Warfare* auf allerlei futuristisches Gefährt mit coolen Features freuen, etwa auf Hooverbikes und Spezialdrohnen.

FEATURES:

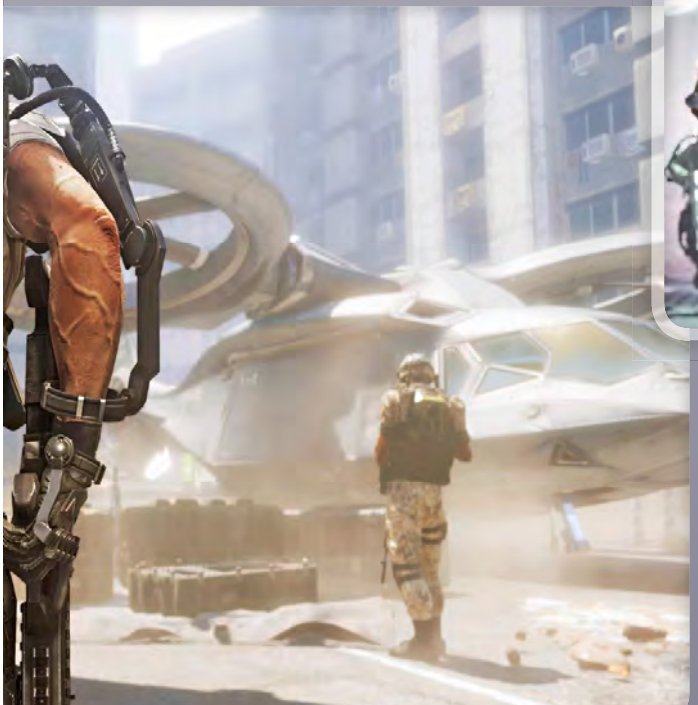
- **Zahlreiche technische Verbesserungen bei Grafik und Sound**
- **Neuartige Waffen, Munition, Ausrüstungen und Fahrzeuge**
- **Neue Aktionsmöglichkeiten dank Exoskelett**
- **Fesselnde Story in einer glaubwürdigen Zukunft**
- **Schaurige Vision der zukünftigen Kriegsführung**
- **Mitwirkung von Oscar-Preisträger Kevin Spacey**

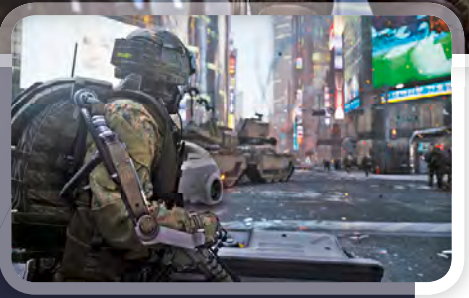
Die rundum verbesserte Grafik ist der neuen Konsolengeneration würdig.

ACTIVISION



In technischer Hinsicht erwartet Sie eine der neuen Konsolengeneration würdige Präsentation: Unzählige technische Fortschritte im Bereich Grafik und Sound bieten Ihnen eine Spielwelt, wie Sie sie niemals zuvor in *Call of Duty* erlebt haben. Neben den Fassungen für PS4, Xbox One und PC befinden sich Versionen für PS3 und Xbox 360 in Entwicklung.





In *Call of Duty: Advanced Warfare* wird innerhalb der Spielereihe ein neues Kampfzeitalter eingeläutet.

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. The Last of Us™ Remastered ©2014 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "The Last of Us" is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.

EXKLUSIV FÜR PlayStation®4

ÜBER 200 GAME OF THE YEAR AWARDS

Der Survival-Action-Hit jetzt für PlayStation®4 komplett überarbeitet

✳

Inklusive Left Behind und allen bisher veröffentlichten Mehrspielerinhalten

✳

Remastered in 1080p für PS4

TopWare Interactive

Folgende TopWare-Interactive-Titel werden auf der gamescom vorgestellt:

Raven's Cry
(PC, Mac, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One)

>> Halle 4.1 | Stand C055
>> www.ravenscry-game.com

TopWare Interactive lichtet mit *Raven's Cry* diesen Oktober die Anker, um die Welt der Piraten wieder in das schummrige Licht der Tavernen zu rücken. Abseits von gängigen Klischees erzählt das Team von Reality Pump, dem Entwickler der bekannten *Earth*-Reihe und der preisgekrönten *Two Worlds*-Serie, eine düstere Rachegeschichte vor dem wahren Hintergrund der Welt der Piraten des 18. Jahrhunderts.

Finstere Bilder, gepaart mit zahlreichen Rollenspielelementen und blutiger Action, spannen den Rahmen für ein Kammerspiel, auf dessen Bühne der Hauptcharakter Christopher Raven nicht nur seiner persönlichen Vendetta folgt, sondern zahlreiche Nebenaufgaben erfüllen muss. In dramatischen Seegefechten und cineastischen Zwischensequenzen verdichtet *Raven's Cry* die drückende Atmosphäre und lässt die Herzen von Actionliebhabern und Fans packender Geschichten höherschlagen.

FEATURES:

- **Eine offene Spielwelt voller Aufgaben und Entdeckungen wartet auf den Inseln der paradiesischen Hölle.**
- **Moralische Entscheidungen wirken sich auf den Story-Verlauf und das Gameplay aus.**
- **Psychologische Elemente beeinflussen das Kampfverhalten der Gegner.**
- **Komplexes Skill-System und einzigartige „Raven Skills": Der Rabe als Symbol und Werkzeug wird zum elementaren Bestandteil des Gameplays.**
- **Abwechslungsreiches Kampfsystem mit Spezial-Combos dank einzigartigem „Haken"**
- **Packende Seegefechte mit wechselnden Schiffen und unterschiedlichen Munitionstypen**
- **Die Beflaggung und eigene Reputation beeinflussen das Verhalten der verschiedenen Fraktionen.**

Immer auf dem schmalen Grat zwischen „Bad Ass“ und „Bad Guy“ balancierend, lernt Christopher neue Fertigkeiten, die seine Gegner vor Angst erstarren lassen. Er nutzt seinen Haken, der ihn ewig an seine tragische Kindheit erinnert, als Werkzeug seiner Rache. Geleitet von seinem mysteriösen Raben, der ihm mit einzigartigen Fähigkeiten zur Seite steht, hinterlässt er tiefe Spuren in der Welt der Seefahrt. Geschickt spielt Christopher all diese Begabungen aus und nutzt jede ihm zur Verfügung stehende Möglichkeit, seine verhassten Widersacher zur Strecke zu bringen.

Sein Ruf eilt ihm voraus und nicht wenige sehen ihr Ende nahen, wenn er oder sein Schiff am Horizont auftaucht. Von der wechselnden Beflaggung seiner Schiffe bis zum gewinnbringenden Handel mit allerlei Gütern ist ihm jedes Mittel recht, dem Ziel seines Kreuzzuges näher zu kommen. Freund oder Feind, die Fraktionen der Karibik, werden schon bald den Namen Christopher Raven in ihren Logbüchern führen.

Raven's Cry ist das kommende Action-RPG-Highlight auf den Sieben Weltmeeren. Die düstere Vendetta überzeugt nicht nur mit einer unverbrauchten und harten Geschichte, die mit dem Klischee des heroischen Piraten gewaltig aufräumt, sondern begeistert auch mit einem einzigartigen Skill- und Kampfsystem.

AUF **EINEN BLICK**

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

Folgende Wargaming.net-Produkte werden auf der gamescom vorgestellt:

World of Warplanes
World of Tanks
World of Tanks: Xbox 360 Edition
World of Tanks Blitz
World of Warships

>> Halle 8 | Stand A030
>> www.wargaming.net

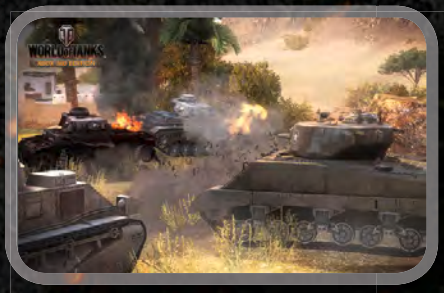
WARGAMING.NET ZU LANDE, ZU

Ob für PC, Tablets, Smartphones oder Xbox 360 – Wargaming.net feiert die gamescom 2014 mit einem Top-Spiele-Line-up!

WORLD OF TANKS

Mehr als 85 Millionen Spieler weltweit haben sich bereits in die virtuellen Stahlkolosse gesetzt, um taktische Begegnungen gegen Spieler aus der ganzen Welt zu absolvieren. Regelmäßig werden Spielmodi, neue Karten und zusätzliche Fahrzeuge ins Spiel implementiert. Aktuelle Highlights des globalen Phänomens *World of Tanks* sind die neue Havok-Physikengine sowie hochauflösende Fahrzeugmodelle. Roll out!

WORLD OF TANKS: XBOX 360 EDITION



Die *World of Tanks: Xbox 360 Edition* bietet ein speziell für diese Konsole entwickeltes, packendes Spielerlebnis, in dem die richtige Taktik sowie koordiniertes Teamplay zum Sieg führen. Spannende Panzer-Action in temporeichen 15-gegen-15-Gefechten kostenlos für alle Xbox Live Goldstatus-Inhaber.

WORLD OF TANKS BLITZ

Der jüngste Neuzugang im *World of Tanks*-Universum ist die eigenständige iOS-Variante des Blockbusters für Tablet und Smartphone. Mit einer intuitiven Touchsteuerung gilt es sich in packenden 7-gegen-7 PVP-Gefechten und mit einem umfangreichen Fuhrpark von Panzern verschiedener Klassen in konsolenreifer Grafikqualität gegen reale Mitspieler durchzusetzen. Spiele *World of Tanks* immer und überall. Mobilize!

FEUERT AUS ALLEN ROHREN – WASSER UND IN DER LUFT!

Der Wargaming.net-Stand wird auch in diesem Jahr ein echter Zuschauermagnet sein. Dank hochwertigster Spiele, spektakulärer Bühnenshow und vieler Goodies bringen die Fans die Halle zum Beben. Neben dem Entertainment-Programm sprechen vor allem die Titel aus dem Wargaming.net-Portfolio für sich:

WORLD OF WARPLANES

Rasante Flugmanöver der detaillierten historischen Flugzeugtypen vom Doppeldecker bis hin zu den ersten Düsenmaschinen lassen das Fliegerherz höher schlagen und entscheiden bei jeder Aktion der packenden 15-gegen-15-Luftkämpfe über Sieg oder Niederlage. Get Airborne!

WORLD OF WARSHIPS

Eine **Weltpremiere** feiert Wargaming.net mit *World of Warships* auf der gamescom 2014! Besucher des Standes A030 in Halle 8 können den heiß erwarteten Titel ausprobieren! *World of Warships* bietet Seegefechte mit Überraschungsangriffen und umfassenden Flankenmanövern bis hin zu offenen Begegnungen von Breitseite zu Breitseite. Vielfältige Seekarten mit wechselndem Wetter und realistischer Grafik werden den Spieler tief in die epischen Gefechte eintauchen lassen. Action Stations!

>> Halle 10.1 | STAND B031
>> www.samsung.com/de

SAMSUNG GAMEPAD FÜR SMARTPHONES

Folgende SAMSUNG Produktbereiche sind auf der gamescom zu finden:

Display
Storage
Gamepad

Alles unter Kontrolle beim mobilen Spielspaß

Das Samsung Gamepad für Smartphones und Tablets ermöglicht ein neues Spielerlebnis mit komfortabler Bedienung und ungeahnter Präzision. Dank der ergonomischen Tastenanordnung mit zwei Analog-Sticks, einem digitalen Steuerkreuz, vier Aktions- sowie zwei Schultertasten haben Spieler die Action immer voll unter Kontrolle.

FEATURES:

- **Unkomplizierte Bluetooth-Verbindung dank NFC**
- **Leistungsstarker Akku mit 400 mAh Kapazität**
- **Halterung für Smartphones (4 bis 6,3 Zoll)**

EIN STARKES TEAM

Durch die bewährte Form und sein geringes Gewicht liegt das Gamepad gut in der Hand. Das Samsung Gamepad lässt sich ganz einfach mit dem Smartphone oder dem Tablet verbinden – kabellos via Bluetooth. Durch die integrierte, stufenlos einstellbare Halterung des Gamepads sind Smartphones mit Displaydiagonalen von 4 bis 6,3 Zoll (10 bis 16 cm) fest im Griff.

FÜR DEN GROSSEN SPIELSPASS

Für den besonders großen Spielspaß können Spiele sogar auf den heimischen HDMI-Fernseher übertragen werden. Smartphone oder Tablet einfach mittels eines optional erhältlichen HDMI-Adapters mit dem Fernseher verbinden, zurücklehnen und rasante Verfolgungsjagden, intensive Sport-Matches und packende Action-Games wirken gleich noch spektakulärer.

SAE INSTITUTE

Besuche unser umfangreiches
Vortragsprogramm auf der Gamescom
Halle 10.2 // E10

DAS PRAXISSTUDIUM DER MEDIENBRANCHE

Diploma, Bachelor, und Masterabschlüsse*

GAME ART & 3D ANIMATION

AUDIO ENGINEERING

DIGITAL FILM & VFX

CROSS-MEDIA PRODUCTION & PUBLISHING

GAME PROGRAMMING

WEBDESIGN & DEVELOPMENT

Berlin . Bochum . Frankfurt/M . Hamburg . Köln . Leipzig . München . Stuttgart
Hannover Neuer Standort ab 2015

www.sae.edu

* validated by Middlesex University in London

AUF EINEN BLICK

kalypso

Diese und viele weitere Kalypso-Titel werden auf der gamescom vorgestellt:

Tropico 5
(PC, PS4, Xbox 360, Mac, SteamOS (Linux))

Dungeons 2
(PC)

Crowntakers
(iOS/Android, PC, Mac, SteamOS (Linux))

und viele mehr ...

>> Halle 9.1 | Stand A041
>> www.kalypsomedia.com

DUNGEONS 2

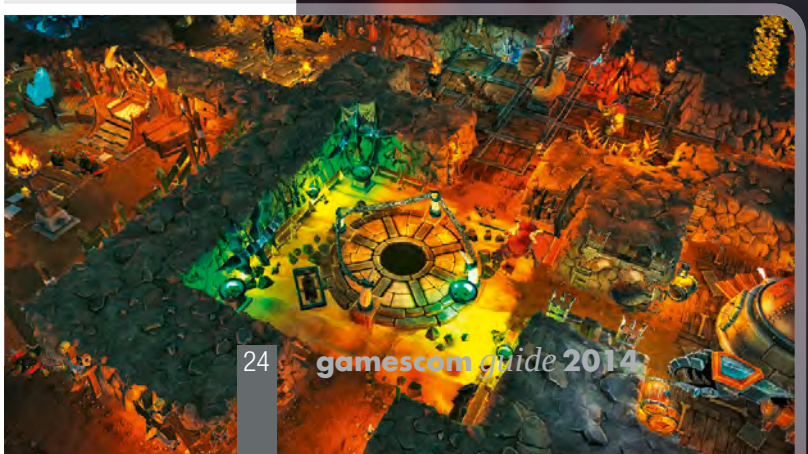
Der Dungeon Lord ist zurück!

Auf seinem unaufhaltsamen Rachefeldzug schart der dunkle Herrscher in *Dungeons 2* zahlreiche neue Monster aus allen Ecken der Unterwelt um sich und wagt sogar den Schritt an die Oberwelt. Spieler errichten einzigartige Dungeons, rekrutieren eine Armee furchterregender Kreaturen, übernehmen die Kontrolle über zwei abwechslungsreiche Fraktionen (die kampflustige Horde und eine noch geheime, bösartige Rasse), verteidigen ihr Reich gegen Eindringlinge und zerstören die Städte der Menschen.
Auf ihrem Weg erleben virtuelle Höllenfürsten eine umfangreiche Kampagne inklusive einer spannenden Geschichte, gespickt mit zahlreichen Anspielungen auf diverse Fantasy-Bücher, Filme und Serien. Mithilfe der Schreckenshand haben Spieler in *Dungeons 2* jederzeit die volle Kontrolle über ihre Kreaturen, können ihnen Befehle erteilen oder sie züchtigen, wie es sich für einen Herrn der Unterwelt geziemt. Im Multiplayermodus messen bis zu vier Spieler ihre Kräfte in vier verschiedenen Spielmodi mit anderen Dungeon Lords über LAN oder Internet!

Verlassen Sie das Dunkel der Unterwelt, um die schrecklich-schönen Städte der Menschen in Schutt und Asche zu legen!

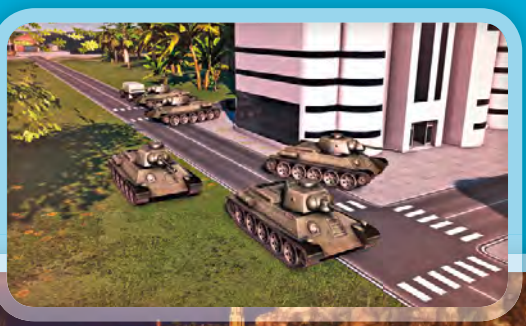
FEATURES:

- Spannende Einzelspieler-Kampagne mit 10 Missionen
- 2 spielbare Fraktionen, 26 einzigartige Kreaturen, viele verschiedene Heldentypen und abwechslungsreiche Spielmodi
- Einzigartiges Gameplay: In der Unterwelt Dungeon Manager, in der Außenwelt taktische Echtzeitstrategie
- Dank der Schreckenshand behalten Sie stets die Kontrolle über Ihre Untergebenen und geben zielgenaue Befehle.
- 4 kompetitive Mehrspielermodi für bis zu 4 Spieler über LAN und Internet



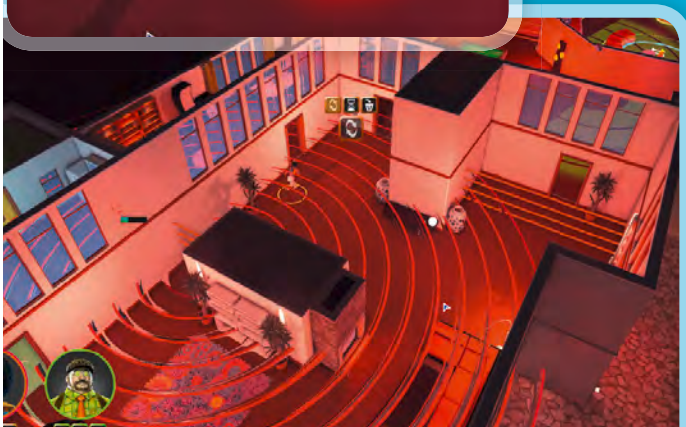
TROPICO 5

Mit *Tropico 5* kommt die ultimative Diktator-Simulation auf die nächste Konsolengeneration und bietet viele Neuerungen für den geneigten Inseldespoten.



Das neue *Tropico 5* für Konsolen (Xbox 360 und PlayStation 4) lässt Spieler über ihren eigenen Inselstaat herrschen, auf dem sie tun und lassen können, was sie wollen. Dabei durchläuft *Tropico* mehrere Epochen und entwickelt sich von einer Ansammlung armseliger Hütten zu einer Weltstadt der Zukunft mit glänzenden Wolkenkratzern. Über 100 verschiedene Gebäude machen aus der Spieler-Siedlung eine lebendige Metropole. Jeder einzelne Bürger auf Tropico wird mit eigenen Bedürfnissen und Vorlieben individuell simuliert. Darüber hinaus bietet *Tropico* 5 Koop- und Versus-Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler und vieles mehr.

WELTPREMIERE!



Auf der gamescom wird Kalypso eine neue, einzigartige Einbruchsimulation für PC exklusiv vorstellen!

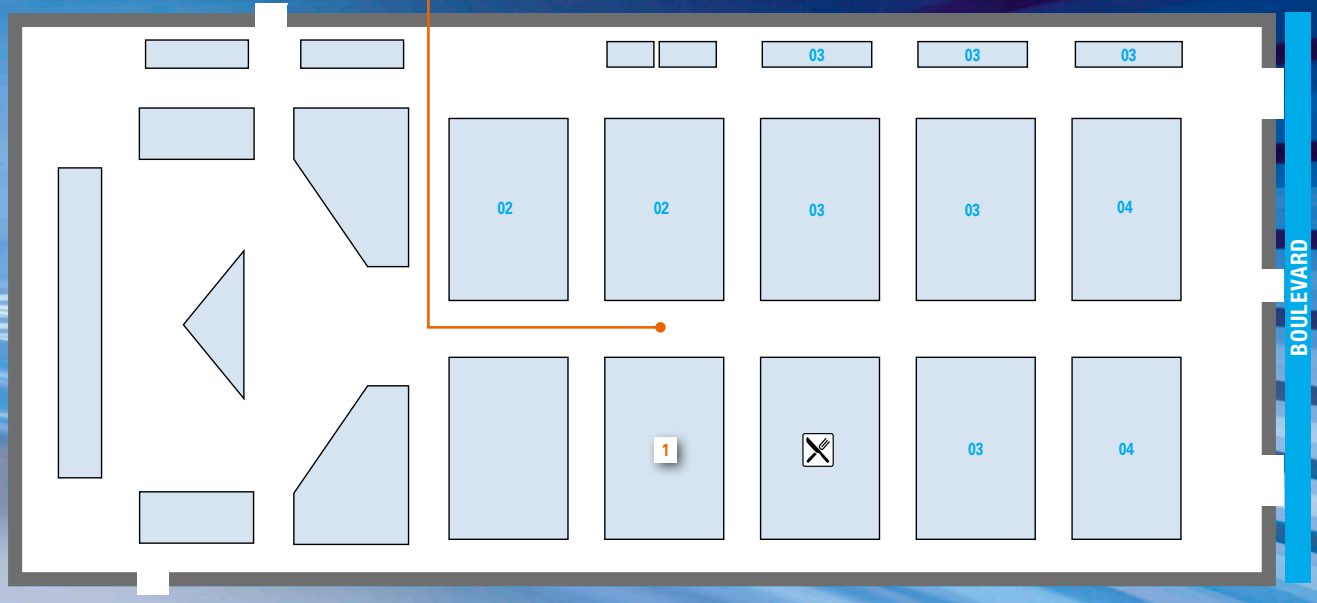
Neben der Enthüllung des Namens werden Sie erfahren, wie sich das Leben als Gentleman-Einbrecher im Kalifornien der 70er-Jahre anfühlt. Mit Stil und Köpfchen planen Sie das nächste große Ding, besorgen die Ausrüstung und stellen ein vielseitiges Team aus Spezialisten zusammen.

Eine moderne Neuinterpretation von Klassikern wie *Der Clou!* und *They Stole a Million* wartet exklusiv am gamescom-Stand von Kalypso auf Sie!

Halle 6

ACTIVISION

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 04.07.2014)



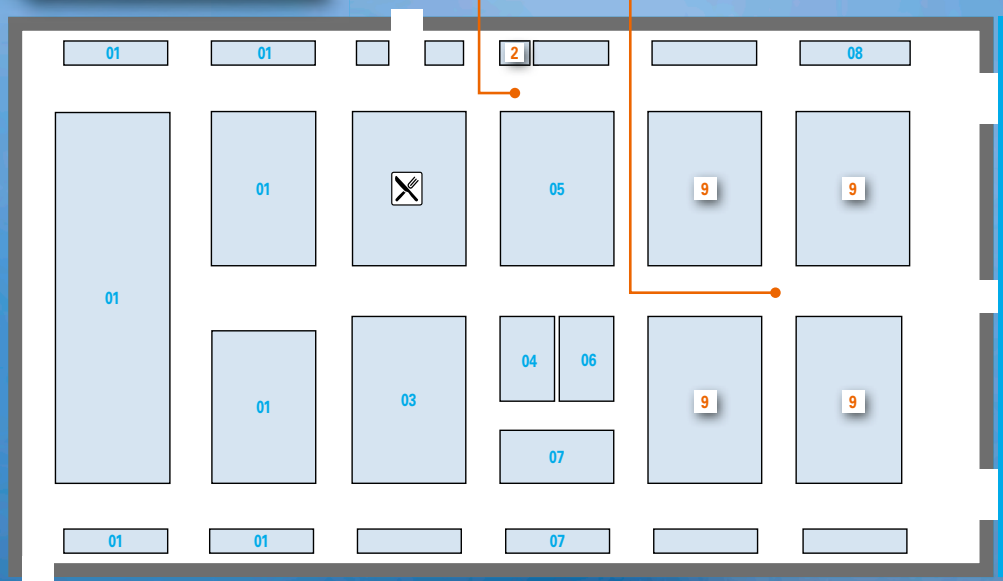
1 Activision 2 Microsoft 3 Ubisoft 4 TakeTwo

Halle 7

SAE INSTITUTE Creative Media Education

PlayStation

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 04.07.2014)



1 Blizzard Entertainment
2 SAE
3 Gaijin
4 Bandai Namco
5 Crytek
6 CD-Projekt S.A.
7 Konami
8 Astragon
9 Sony Entertainment

GAMES MOST WANTED
TOP 1

>> Halle 9.1 B011 | Deep-Silver-Stand
>> risen3.deepsilver.com

RISEN 3: TITAN LORDS

Das neue große Rollenspiel der *Gothic*-Schöpfer!

Erkunden Sie die von den Göttern verlassene Welt voller Gegner und Gefahren. Ihrer Seele beraubt, brauchen Sie mächtige Verbündete, um gegen die tobenden Titanen zu bestehen. Entscheiden Sie sich für eine der drei legendären Gilden. Wählen Sie Ihren Weg weise, denn Ihre Taten haben Konsequenzen!

In *Risen 3: Titan Lords* haben Sie stets die freie Wahl, Ihren eigenen Weg zu gehen und Ihre eigenen Entscheidungen zu treffen. Von mittelalterlichen Städten über nasskalte Minen bis hin zur übernatürlichen Schattenwelt gibt es viel zu entdecken. Erkunden Sie die Welt, wie Sie möchten – auch schwimmend oder kletternd. Erfüllen Sie die abwechslungsreichen Quests auf Ihre Weise und lösen Sie die Missionen auf verschiedene Arten. Das Ergebnis muss dabei nicht immer identisch sein ... Sie können die Teile des Spiels in beliebiger Reihenfolge angehen und Ihren Charakter nach Ihren eigenen Vorstellungen formen.

Mit *Risen 3* begibt sich Entwickler Piranha Bytes wieder zurück zu seinen Wurzeln und erschafft eine handgemachte, herrlich rauhe Rollenspielwelt mit dem typischen Gothic-Charme und enormer Atmosphäre. Überzeugen Sie sich selbst! Spielen Sie *Risen 3* schon auf der gamescom!

FEATURES:

- **Für PC (DRM-frei), PS3 und Xbox 360**
- **Überarbeitetes Kampfsystem**
- **Umwerfende Möglichkeiten für den Kampf dank Kristallmagie**
- **Drei Gilden mit einzigartigen Fertigkeiten, Rüstungen und Quests**

***Risen 3* erscheint am 15. August als DRM-freie *First Edition* für PC (auch als Collector's Edition), PS3 und Xbox 360 jeweils inkl. aller DLCs und Bonusinhalte.**

DEEP SILVER

Diese und viele weitere Deep Silver-Titel werden auf der gamescom vorgestellt:

Risen 3

Sacred 3

Dead Island 2

Homefront: The Revolution

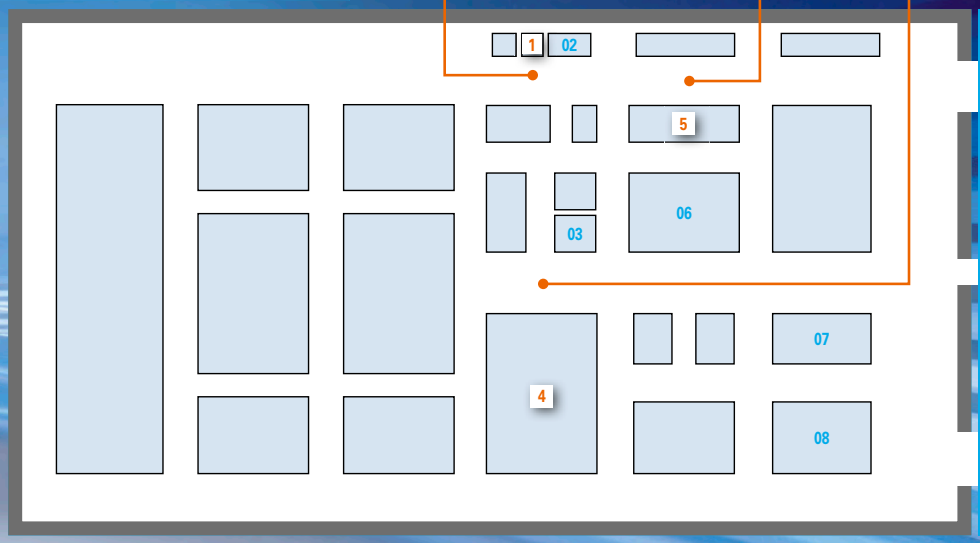
und viele mehr ...

Halle 8

SAE INSTITUTE Creative Media Education

computec MEDIA

WARGAMING.NET LET'S BATTLE

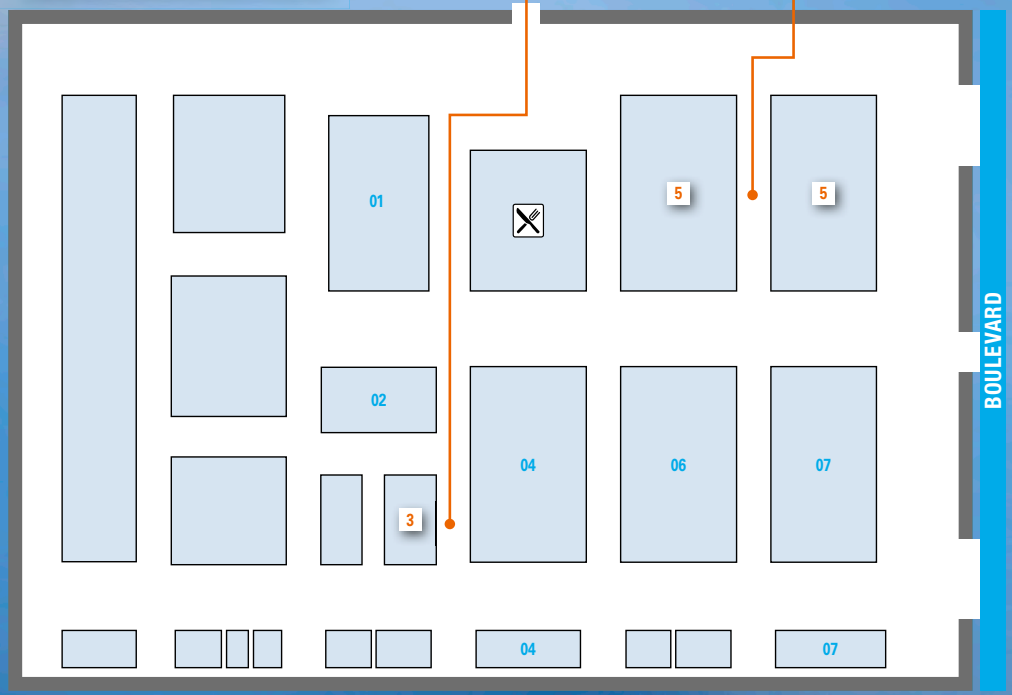


1 SAE Institute
2 paysafecard.com
3 NeocoreGames
4 Wargaming.net
5 Computec Media
6 Nvidia
7 Bigpoint
8 Roccat

Halle 9

kalypso

DEEP SILVER



Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 04.07.2014)**

1 Oculus VR
2 Turtle Beach
3 Kalypso
4 Bethesda Softworks Zenimax
5 Deep Silver
6 Warner Bros. Entertainment
7 Nintendo

Logitech | G

SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

SO EINZIGARTIG WIE DU

Jeder Gamer hat seinen eigenen Spielstil. Deshalb kannst Du Proteus Core auf unvergleichliche Weise individuell anpassen. Dank Oberflächenkalibrierung, Gewichtsanpassung, mehreren Empfindlichkeitsstufen und 11 programmierbaren Tasten erreicht Dein Spiel ein neues Level. Passe Deine G502 Proteus Core individuell an und der Sieg ist Dir sicher.

Halle 10.1

SAMSUNG

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 04.07.2014)**

1	EIZO	5	Bundeswehr	9	Logoshirt-Shop Köln	13	Square Enix
2	Caseking	6	TeamSpeak Systems	10	ESET Deutschland	14	Cool 2U
3	Samsung	7	InnoGames	11	Gaya Entertainment	15	Sammlerecke Comics & Romane
4	MAGIX	8	EMP Merchandising	12	Otaku		

SO SCHÖN KANN DIE APOKALYPSE SEIN!

"Die gezeigte Optik überbot beinahe alles bisher Gesehene."
PCGAMESHARDWARE.DE

AB 29. AUGUST
FÜR PC & NEXT-GEN

"Ein gern gesehener Wiederholungstäter."
PLAY4

gamescom
Halle 9.1 - B11

Metro 2033 plus Metro Last Light in einer Box zum unschlagbaren Preis, als verbesserte und erweiterte Version in atemberaubender Optik!

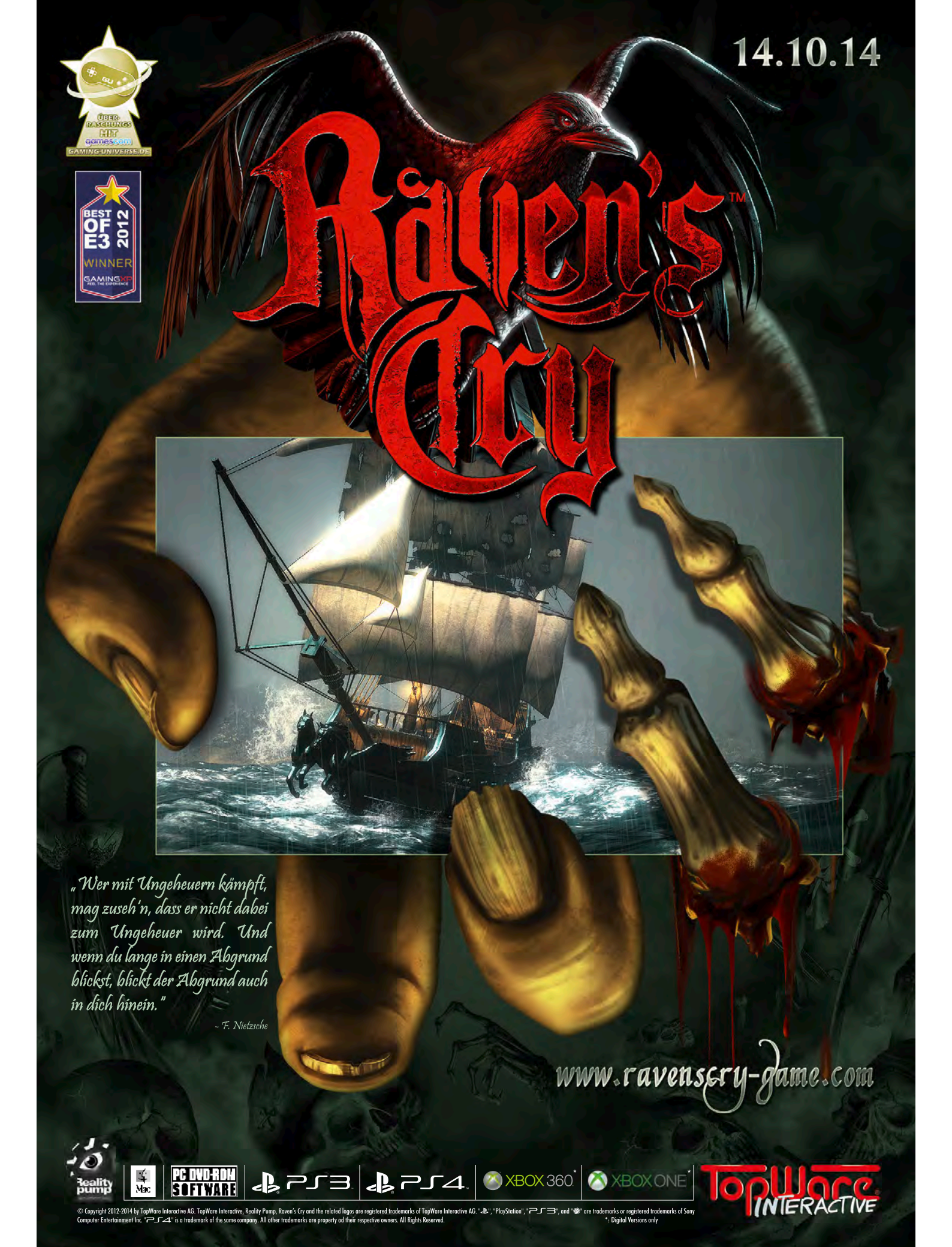
WWW.ENTERTHEMETRO.COM

4A GAMES™

DEEP SILVER

METRO REDUX IS BASED ON THE INTERNATIONALLY BESTSELLING NOVEL METRO 2033 BY DMITRY GLUKHOVSKY.

© and published 2014 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. "Metro 2033 Redux", "Metro: Last Light Redux", "Metro Redux" are inspired by the novels "Metro 2033" and "Metro 2035" by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.


14.10.14
Über-Raschungs-Hit
GAMING-UNIVERSE.DE
BEST OF E3 2012
WINNER
GAMINGXP
Raven's Cry
„Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zuseh'n, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird. Und wenn du lange in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich hinein."
- F. Nietzsche
www.ravensery-game.com
Reality pump
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
PS4
XBOX 360*
XBOX ONE*
TopWare INTERACTIVE
© Copyright 2012-2014 by TopWare Interactive AG. TopWare Interactive, Reality Pump, Raven's Cry and the related logos are registered trademarks of TopWare Interactive AG. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are property od their respective owners. All Rights Reserved.
*: Digital Versions only